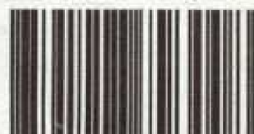
Magyarország 2. legnépszerűbb PC magazinja



COV

COMPUTER VILÁG

Nr.54.
VII.évfolyam ● 1995/3.
ISSN 1218-7933
Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE
Ára: 193,- Ft
9 771218 793008



COMPUTER VILÁG ● Nr.54 ● VII. évfolyam ● 1995/3. szám ● Számítástechnikai magazin

Aladdin







PC Assembly tanfolyam
VGA programozás
PC User area
PC coder rovat



Blackthorne

DreamWeb

Tartalom

Épp ez jutott eszünkbe...

Szeretettel köszöntünk mindenkit a CoV 54. kísérleti számában, ami annyiban kísérleti, hogy megint megpróbáltunk egy olyan számot összehozni, amelyik lehetőség szerint mindegyik olvasónknak elnyeri tetszését. Hogy ez mennyire sikerült, azt mindjárt el is dönthetitek.

Itt a bevezetőben térjünk ki néhány fontosabb kérdésre, ami esetleg foglalkoztathat benneteket. Az első, és egyben legfontosabb problémátok a leveleitek alapján úgy tűnik a csillogó papír és ezáltal az újság vastagságának csökkenése. A második problémát máris megoldottuk, mert a mostani számban két gyönyörű szép csekkel máris lényegesen növeltük a vastagságot! **(A következő számban további tartalmi bővülés várható: négy csekk lesz! - CoVboy)** Az első probléma egyelőre nem nyer megoldást, mivel jelenleg ebben az árfekvésben ilyen minőségű papíron tudjuk kicsiny papírhalmazunkat prezentálni. Akit esetleg zavarna, hogy a papír visszatükrözi a fényt, annak javasoljuk, hogy elsötétített szobában olvasson CoV-ot. (Ezzel hozzájárul kormányunk energiatakarékossági programjához, továbbá jelentős mennyiségű creditet takarít meg, hogy jövőre is előfizethessen eme csillogó lapra...)

Ha már az előbb a nagy boldogságot jelentő csekkeknél tartottunk (nagy boldogság neked, mert azokon bármit vásárolhatsz tőlünk, és nagy boldogság nekünk, mert azokon bármit vásárolsz tőlünk), részletezzük kicsit bővebben ezt a témát. Az utóbbi két számunkban nem voltak csekkek, mivel nem igazán voltunk tisztában azzal, hogy a Posta miféle ördöngősséget talál ki az egyébként nem igazán nagy trükköt jelentő pénzátutalás 'megnehezítésére'. Továbbra sincs hiteles információnk arról, hogy ezek a csekkek meddig használhatók fel, de miután a HQ szomszédságában található Postahivatalban azt mondták, hogy kb. július 01.-én lesz a végleges átállás, úgy döntöttünk, megreszkírozzuk ezt a dolgot. Ha mégis kiderülne, hogy csak április 15-ig lehet ezeket használni, akkor ezer bocs az esetleg okozott kellemetlenségekért (vegyétek nyugodtan április 1-ei ajándékunknak), ez esetben létrehoztunk kis bolygónk számára néhány tonna papírhulladékot. Legyetek tehát gyorsak, ha akartok valamit rendelni (akkor is ha nem!).

Következő visszatérő témánk a szokásos kényes vizekre vezet bennünket - aki eddig még nem találta volna ki, a Commodore-ügyekről van szó. Természetesen továbbra is sok a morgás a 64-esek részéről a lapban található információtömeg elosztását illetően, és általában ugyanígy reagálnak az Amigások is. Szívünk fáj, hogy ezt kell mondanunk, de nézzük a tényeket. Először is kezdjünk egy találós kérdéssel (a helyes megfejtők között újabb találós kérdéseket sorsolunk ki): 1995. márciusában hány kereskedő árul kis hazánkban még C64-et, Amigát, ill. ezek tartozékait? Ezt a számot akkor most

CoV

Computer Világ 1995/3.
VII.évfolyam (Nr.54.)
Megjelenik: havonta
Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Pipe/Peachy (Amiga)
Belső grafika: Müller Mihály (Getto)
Munkatársak: Bryan, ChX, CSIKA, Csibra G., Dino, DoT, Ernie&Fec, Hotta, Leroy Gomez, Patton, Pörkölt Desiato, Tibsoft& Stefa, Weigert József (POC)
Szerkesztőség: 1114 Budapest XI.Vásárhelyi P.u.8.
Postacím: Com-Ware Kft (CoV) Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni!
Bankcím: Ide ne írj levelet - arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha postahivatalban kérsz átutalási postautalványt, és ezen adod fel a hirdetés díját, rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papíruszt. Ez esetben ezt a címet kell beírnod a 'pénzösszeg címzettje' rovatba: Com-Ware Kft. OTP címére, Budapest, Irinyi u. 30., 1117. (A csekk középső szelvényének hátoldalára ilyenkor mindig írjátok rá: Com-Ware Kft., MNB 218-98426/41853-7 - és azt, hogy a pénzt mire adtátok fel!). Célszerűbb a befűzött csekkeket felhasználni!

Terjeszti: Az NHRT (Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.), a HIRKER Rt., és a regionális részvénytársaságok az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint: ACOMP Kft., (címek ld.a borítón), SZÁMALK Okt.közp. könyvesboltja, Bp. XI.Etele u.68., Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9., ALKU Kft., Székesfehérvár, József A.u.25. 8000, MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2., CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25., KORALL Kft., Tatabánya, Köztársaság u.44/A., QUEEN Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15., BIT-STOP BT. , Kecskemét, Rákóczi u.2., TELECOMP Kft., Sopron, Orsolya tér 5., COMPUTER SysTeam Kft., Mohács, Vörösmarty u.6, RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41., RAMORG GM., Nagykanizsa, Dél-Zala Áruház...

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget!

A lap előfizethető a kiadó címén keresztül. Előfizetési díj: 1 évre 1.908, fél évre: 1.014, negyedévre: 507 Ft. A kiadótól a CoV régebbi számai is megrendelhetők.

A COM-WARE Kft. hardware eszközeinek hivatalos szállítója: a **MIXIM Kft.**
A COM-WARE Kft. software-einek hivatalos szállítója: a **Software Station.**

Tördelés, színbontás: **Com-Ware Kft.**
Levilágítás: **Timp Kft.**
HU-ISSN 1218-7933
Zrinyi Nyomda Rt., Budapest
(95 2561/03-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató



Lap- és Könyvkiadó Kft.
COM-WARE

rójuk fel egy papírlapra. Jön a következő találós kérdés: hány kereskedő árul PC-t, illetve annak tartozékait? Ezt megint rójuk fel az előbbi adat mellé, és mielőtt újabb találós kérdésekbe merülnénk, hasonlítsuk össze a két adatot! Ha ebből nem sikerült volna még messzemenő következtetéseket levonni, akkor folytassuk további találós kérdésekkel: napjainkban hány program jelenik meg C64-re, Amigára, illetve PC-re? Jó, tudjuk hogy minden gépnek megvannak a maga fanatikusai, akiket messzemenőleg tiszteletben tartunk, de ha reálisan szemlélik a software-piac jelenlegi állását, akkor valószínűleg ők is elismerik, hogy a PC jelenleg egyeduralkodó ezen a téren. Mi is rendkívül fájlaljuk, hogy nem igazán tudjuk a 64-eseket és az Amigásokat olyan minőségű információkkal ellátni, mint mondjuk a PC-seket, de erről nem mi tehetünk. Különösen kellemetlen a helyzet a 64-esek terén, amit valószínűleg már Ti is észrevettetek, hiszen az elmúlt számainkban főleg olyan 64-es programokat tárgyaltunk, amelyek manapság már őskori leletnek számítanak. Mivelhogy a piac vastörvényei sajnálatos módon minket is szorítanak, ha valamennyire is gazdaságosan akarunk üzemelni, kénytelenek vagyunk **(...árat emelni, hehehe... - CoVboy)** főleg PC-s témakörrel kitölteni lapunkat. Igen, tudjuk hogy ez mindenkinek fáj, akinek 64-ese van, de sajnos a világ halad, s nekünk is haladni kell vele. (Ha jól emlékszünk, valami hasonló volt a helyzet a boldogult emlékezetű Spectrum Világnál is - búcsút kellett intenünk annak a géptípusnak is, mely mindnyájunk szívének oly kedves volt.) Természetesen azért még nem kell aggódni, hiszen van még pár patronunk, amit mindenképpen el akarunk durrantani... (az meg majd kiderül, hogy vaktöltények-e?)

A CoV tartalmi felosztását egyébként nyilvánvalóan meghatározza a jelenlegi előfizetőink százalékos aránya is (na most jól kitoltál magaddal, hogy egyrészt nem fizettél elő, másrészt meg nem írtad rá a géptípusod nevét az előfizetési csekkre). Ez jelenlegi adataink szerint a következőképpen fest: C64 - 24 %, Amiga - 7 %, PC - 67 %, Egyéb - 2 %. Ha megpróbáljuk valamennyire korrektül kiszolgálni olvasóközönségünk igényeit (és adatokat sajnos csak előfizetőink által nyerhetünk róluk), akkor véleményünk szerint a CoV jelenlegi tartalmi felosztása a megfelelő. Természetesen ez a továbbiakban változhat.

A következő - mindenki által várva - várt téma az előfizetőink között kisorsolandó multimédia PC sorsa. **(...amit egyébként én nyertem meg, csak ezt egyelőre még titokban kell tartani - CoVboy)** A gép sorsolása 1995. április 26-án lesz a MIXIM Kft. Erkel F.u.13/A. alatti üzletében - pontos időt nem tudunk mondani, mert sajnos nekünk is a közjegyző időbeosztásához kell igazodnunk (ő pedig még nem adott pontos időpontot). Tudjuk, hogy előfizetőink fokozott figyelemmel lesik, hogy ugyan ki nyeri meg a gépet, mégis egy kéréssel fordulnánk hozzájuk: mivel a MIXIM Kft. üzlete - jelenleg - még nem mérhető a Népstadionhoz, ha valaki nem érez leküzdhetetlen késztetést, hogy bámészkodás céljából megjelenjen, azt kérjük, várja meg a CoV 56-ot, ahol természetesen képes riportban fogunk beszámolni úgy a sorsolásról, mint a PC, illetve az egyéb szétosztásra kerülő apróságok szerencsés nyerteseiről, különös tekintettel arra, hogy milyen arcot vág az a szerencsétlen, akinek a jövőben egy ilyen ronda PC-nek kell helyet szorítania kicsiny lakásában...

Eme örömteli esemény bekövetkeztéig, remélhetően kellemesen fogtok szórakozni e havi gaztetteinken.

PC NEWS

Mikoron eme sorokat hűséges olvasóink vigyázó szemei követik, mi éppen visszatérőben vagyunk a tavasz Londonban megrendezésre kerülő legnagyobb számtástechnikai kiállításáról, az ECTS-ről. Mivel a rendezők faxon elküldték a kiállítás legérdekesebb eseményeinek programját, néhány sorban már előre tájékoztathatunk benneteket az újdonságokról. A következő számban pedig reményeink szerint egy részletes beszámolót is olvashattok élményeinkről:

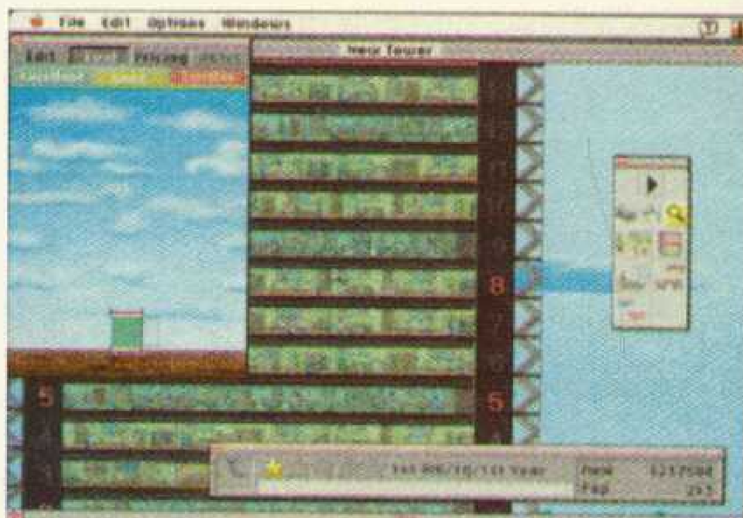
— A Virgin régóta várt játéka (a méltán sikeres 7TH GUEST folytatása) a 11TH HOUR meg fog jelenni a show-n. Emelett egy titokzatos játék premierje is várható, amelyet már három éve készítenek a legnagyobb titokban.
— A Microprose kiviszi a STAR TREK: NEXT GENERATION-t, a TERROR FROM THE DEEP-et, és a FINAL UNITY-t.
— A Time Warner PRIMAL RAGE-éről egybehangzó vélemények azt hirdetik, hogy ő lesz '95 Mortal Kombatja.

— A Novalogic két olyan játékot is kivisz, amit eddig állítólag még senki se láthatott... (**Azt azért kétlem. A BBS-ek általában tele vannak a 'legnagyobb titokban készülő játékok' képeivel - CoVboy**)

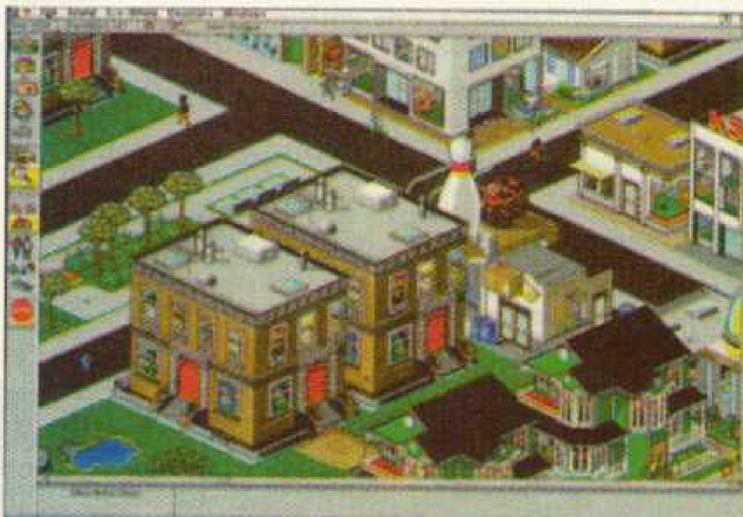
— A Creative Labs valami roppant érdekes hardver kütyüt hoz ki, ami a Sharevision PC 3000 nevet nyerte a keresztségben. Állítólag ez a micsoda egy PC meg egy normál telefonvonal segítségével televideo konferenciákra teremt lehetőséget.

— Az előrejelzések szerint kint lesz a Maxis SIM TOWER-je is, és talán hozzák magukkal legújabb fejlesztésüket a SIM TOWN-t is. Az előbbi - természetesen szokás szerint - még bonyolultabb és még érdekesebb, mint az összes eddigi megelőző testvérkéje, utóbbiról még nincs semmi info.

Egyelőre ennyi, részletes beszámolónkat pedig elolvashatjátok in next CoV.



A Maxis rendkívül SIMpatikus SIM TOWER-je, amelyben egy nem túl SIMmetrikus felhőkarcoló életét fogjuk tönkretenni. Elnézést, ha csöppet SIMpadiasak (yikes!) vagyunk, de tréningeznünk kell a méreteiben is elrémisztőnek ígérkező leírására...)



Ez itt pedig a SIM TOWN személyesen. Egyik haverom, aki civilben egy SIMpla autószerelő, jelezte, hogy most már aktuális lenne végre egy (féltengely) SIMmering is. Na jó, nem SIMtelenkedünk tovább...



Mostanság elég stilszerű illusztráció: 'Kedves adózó állampolgár! Ismét eltelt egy új adóév, ismét találkozunk...'

Bevezető helyett egy kérés: Írjatok! A News Tetszik/nem tetszik/melyik tetszett stb. (**Héló! Megőrült, kedves fiam?! Nekem ne idegesítse itt az alvó oroszlánt! Ha valakivel levelezni óhajt, a levélre írassa rá: ChX News, különben mindenki nekem fogja címeyni a levelét és előfordulhat, hogy ha rosszat írnak, akkor én Önt kirúgom. Ha meg jót, akkor is, hogy legyen bőven alternatíva - CoVboy**)

Na akkor hegyibe!

Death Gate

Sose tudod, hova jutsz amikor belépsz egy olyan világba ahol az elfek, törpök, és varázslók uralkodnak. Oly sok játék ígér izgalmas kalandokat és fullad hamar banalitásba. Amikor a Legend (és az Accolade) legújabb szerzeménye először betöltődik, akkor úgy tűnik, ezt is ez a végzet fenyegeti. De ahogy az intro és a kezdeti lépések tovatűnnek, a játék hirtelen roppant izgalmassá válik. A DEATH GATE világát Margaret Weis és Tracy Hickman alkotta meg először könyvben. (Emlékeztek a Sárkánydárda krónikákra? Ugyanaz a szerzőpáros) A játék grafikáját néhány bírálják, de szerintem igen jó. A játék kategóriába sorolása szokás szerint nem könnyű. A lényeg az, hogy megfelelő karakterekkel kell beszélni, tárgyakat gyűjteni, és megfelelő helyen felhasználni. A csodás ebben az, hogy NEM lineáris a megoldás, ami ritkaság. E helyett a megfejtendő fejtörők nem a legnehezebbek, de általában egymásba gabalyodnak. A DEATH GATE egy szórakoztó adventure, ami nem erőszakos, mégis nagyon lebilincselő. Nem adja meg azt a szabadságot, amit egy RPG adott, de van egy jól megtekert, szövevényes cselekménye, amit minden fantasy- vagy inkább adventure-játékokat, könyveket kedvelő ember élvezni fog.



Hölgyem lesz' szíves erre fáradni a budoáromba! Ott lesz szerencsém bemutatnom Nagyságodnak teljes bélyeg- és (szem)éremgyűjteményemet...

The Circus

A bolond bohócoktól az elegáns és büszke elefántokig az összes kedvelt cirkuszi szám benne lesz ebben a nagyszerű grafikával kivitelezett 'cirkuszszimulációban' , ami csak szem-szájnak ingere. Például a 'Jungle B-Ball'-ben két oroszán, Theo és Leo verseng azon hogy melyikük tud jobban kosárra dobni. A kosárlabdához Charles Barkley értékes útmutatásai alapján egy mérleghintát használnak... A játékos pedig azt a magasságot állítja, amiről az oroszlánok ráugranak a mérleghintára. Vagy például itt van Carmelita, a minden bizonnyal spanyol anyanyelvű papagáj, ami (vagy inkább aki, hiszen egy papagájnak is lehet személyisége, ha másként nem, legalábbis papagájszemmel) odafent énekli a trapézon, hogy *'Quibelez de Saporán, Lopez de Futaztán...'*.Max és Dinamit, a két veszélyes bohóc le akarja szedni őt, ami nem is nagy csoda ilzen nóták hallatán. Ehhez a legcélravezetőbb módnak természetesen azt tartják, ha Dinamitot használják ágyúgolyónak. Ez minden bizonnyal igen nehéz feladat lesz: a mellékelt képen szépen látható, hogy mi a vége, ha túl sok puskaport használunk. (**Szerintem a mellékelt képen nem pont ez látható, de ennek talán az az oka, hogy a mellékelt képet én választom ki - CoVboy**) Ha meg túl kevéset használnánk, akkor szegény bohóc a közönség soraiban landol. Egy másik igen nehéz feladat lesza kiselefánt táncoktatása. Elméletileg szépen ki kell jelölni, hogy hova kell tennie a lábait és utána hajrá, let's dance! Sajnos nekem eddig csak a hasraesés nevű népszerű táncra sikerült rábeszélnem. (**Ezt én is ismerem, csak mifelénk üveges táncnak hívják - CoVboy**). Szóval ez az a játék, amit 6-tól egészen 666 éves korig (azaz a kisdedektől a sátánizmus fertőjébe süllyedt felhasználók közül) bárkinek nyugodtan ajánlhatunk.





Ez a kép csak egy szerény összefoglaló a játékról

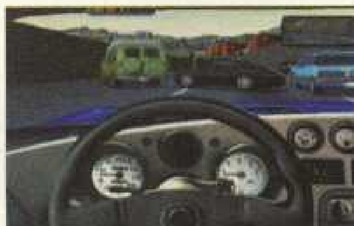




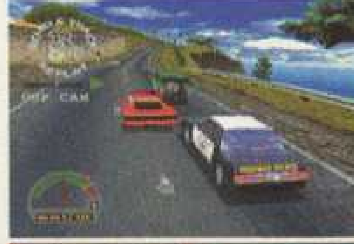
Nicsak, egy rokon lélek! Én is minden autóversenyben a menetiránnyal szemben közlekedek

Need For Speed

Egy nagy amerikai autóslap már meglepett minket egy csodás autóverseny programmal. Ez a CAR & DRIVER volt. Most a ROAD & TRACK c. lapon a sor, hogy valamit letegyen az asztalra. Novemberben jelentették be, hogy az Electronic Arts-sal közösen fejlesztenek ki egy új autószimulátor programot. Először a 3DO konzolra készült el, de az előrejelzések szerint lesz PC-re is. Lamborghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Dodge Viper RT/10, Porsche 911, Chevrolet Corvette ZR-1, Acura NSX, Mazda RX-7, Toyota Supra Turbo kocsikkat vezethetjük - szép lista, hát nem? Szokás szerint versenyezhetünk az óra, vagy a számítógép ellen. A sima, mezei autópályától kezdve az alpesi szerpentinig mindenféle úton döngethetünk. A játék fejlesztése körülbelül úgy nézett ki, hogy először is az Electronics Arts a játékhoz kifejlesztett egy új 3D grafikus "motort" (mezei nyelven szólva: engine-t), amely szokás szerint igen valósághűre sikeredett. Ezután a ROAD& TRACK magazin brigádja erre "rárajzolta" az autókat - mivel a lap világszerte ismert a látványos szuperautókról, így nem meglepő, hogy meglehetősen szépre sikeredtek a rajzaik. A játékban háromféle kamera állásunk lehet: a kocsin belül (In-Cam) a hátunkban (Tail-Cam) és felettünk (Heli-Cam). Ezeket a kameraállásokat szó szerint kell érteni: minden kocsit két héten (!) keresztül nyúztak és vették ebből az említett három kamerállásból. A kocsik fizikai modellezése is a végletekig valósághű: A gyorsulás, a légellenállás, az oldalsó g lehetősége, s még ezernyi egyéb fizikai jellemző, ami csak egy ilzen csúcsgép tesztelésekor csak elképzelhető. Például megtalálunk ilyen apróságokat is, mint hogy a Corvette jobban tűri a nagysebességű kanyarokban történő fékezést, mint a Porsche. A hangeffektre sem lesz panasz: a Dolby Surround rendszerben rögzített anyagokat valódi autókkal vették fel, gyári próbapályán. (**Azért egy jó Wartburgot csak bevehettek volna a játékba - CoVboy**)









Football Glory

Itt a tavasz, lehet menni focizni. Ha esetleg esik az eső (vagy a neadj'Isten a hó), akkor meg lehet játszani a Kompart legújabb fociszimulációjával. Lesz ebben minden a robinzonádos vetődésektől a legtrükkösebb rúgásokig. (**Nem ez a lényeg, hanem az, hogy meg lehet-e adni a csapatok nevét, vagy ha az nem működik, akkor van-e zöld-fehér csapat?! - CoVboy**)

BF Teaches Chess

Bobby Fischer (őt rejti a címben szereplő rejtélyes BF) 1943-ben Chicago-ban született és Brooklyn-ban nevelkedett. 14 évesen az USA országos sakkbajnoka. A rákövetkező négy évben egyetlen meccset sem hajlandó elveszíteni, tekintet nélkül az ellenfelekre. Ebből talán már kiderül, hogy Bobby Fischer nem csak egy volt a sok sakkjátékos közül. Ugyanígy a BOBBY FISCHER TEACHES CHESS sem csak egy sok sakkprogram közül. Közel 130MB (!) anyag vár áttanulmányozásra a játék szép dobozában. A sakkoktató ugyanúgy van megszervezve, mint a hasonló című könyv: A legegyszerűbb lépések elsajátításától a legbonyolultabb hadállások értékelésén keresztül eljuthatunk a hosszú távú tervezésig. Ez a fajta tanulás sokkal szórakoztatóbb, mintha ugyanezt az anyagot a tradícionális információ visszakeresési módszerrel kívánnánk feldolgozni (azaz: könyvből tanulnánk). Egy másik módszer, amivel tanulhatunk, az a mester tanulmányozása és utánzása. E célból Bobby 500 játékát találhatjuk meg a CD-n. Tanulást segíti az is, hogy játék közben kérhetünk tanácsot a géptől, s a legtöbb sakkprogrammal ellentétben ezeknek értelmük is van. (**Nana, csak ne szidjuk a sakkprogramokat! Ha valaki nem érti, hogy egy nyolcas szintű sakkprogram miért tanácsolja az adott lépést, annak nem feltétlenül az az oka, hogy az adott program tök hülye! Kritikát csak akkor nyilvánítson a játékos, ha az adott szinten már többször megverte a masinát! - CoVboy**) Végül, egy képes sakkhistória is fellelhető a CD-n.

Psycho Pinball

Négy agyrobbantó tábla. Több mint 100 lehetőség egyenként. Gyönyörű zene és hangeffektek. "Interaktív vektor tükrözés" (Hogy ez mi, azt csak a Codemasters tudhatja...) És az egész úgy együtt: GYORS! Minden flipperfejű egyén hegyezheti a reflexeit, mert ehhez fog kelleni... (Csoda! Lesz 5 lemezen is, nemcsak CD-n) (**Letilt, hogy ha lökdösöm? Mert egy flipperben nem az a nagy durranás, ha gyors, hanem az, hogy mit lép arra, ha Terrence Hill-stílusban nyomom az ipart (mármint hogy alkalmasint felszökkenek a billentyűzetre) - CoVboy**)

Tank Commander

A Domark játékáról azt mondják, hogy "kihasználja a CD-ROM teljes videó és audio képességeit". A program egy szokásos keresd-és-gyilkold akció lesz. Állítólag a katonai tank szimulátorok ihlették a készítőket — akik egyébként állandóan feltűnedeznek a legkülönbözőbb játékok legkülönbözőbb videoklipjeiben. Még arra is jut idő, hogy birkák üldözésével töltsük az időket: csodás lehet egy lángszóróval, nehézgéppuskával felszerelt, wolfram páncéllal burkolt tankkal birkára vadászni... (**Azért remélem derék foltos védenceimet nem bántják, mert különben úgy megcsapom őket, hogy még! - CoVboy**) A furcsa az, hogy a képek alapján igen-igen ronda játékra számíthatunk...

Brain Dead 13

Erről a játékról inkább nem írok, mert a játék nevéhez passzolva agyhalál lesz a vége - mármint a röhögéstől. Inkább nézzétek meg a képeket, s majd vegyétek meg a játékot! (**Most nézd meg a marháját! Tényleg méltó arra az emblémára, amit választott magának! Pont arról a játékról nem akar írni, amiről teli lehetne nyomatni az egész NEWS-rovatot! Hölgyeim és hölgyeim, nem is beszélve az urakról, itt van az a játék, ami talán elhódíthatja a SECRET OF THE MONKEY ISLAND-ek, LARRY-k és nem utolsósorban a DISCWORLD (kíváncsi vagyok megjelenik-e végre az ECTS-re) nevű szörnyűségektől a 'Minden idők legnagyobb marhasága' címet. Rettenetes leírást nyomatok róla, mihelyst a kezem ügyébe kaparintom! És egy ilyen game-ről nem akar írni ez a tökfejű... - CoVboy**)



ChX



Ezek as flipper-fantáziák nemigen hatnak meg, amikor BRAINDEAD is van a közelben



Yikes! Tekintsd meg a BRAINDEAD grafikáját



Még BRAINDEAD: odafenn egy kacsa- vagy tehénlábon forgó kastély, alant meg egy kissé félresikerült lombikbébi



AMIGA NEWS

Dentaku26 (A1200)

Az eddigiekhez képest a legjobbnak tartható Doom-klón, ami napvilágot látott. Egyelőre ellenfelek nélkül létezik, de a sebesség az animált részletekkel együtt is több, mint elfogadható. Reméljük, hogy a végleges verzió nem várat sokat magára.

Hyperrace/Impact Software (A500/A1200)

Egy újabb autós játék, amit Amos-ban írtak. Az autókat és a pályát madártávlatból látjuk, ugyanúgy, mint a nemrég megjelent Roadkill-ben. Remléljük, hogy lesz belőle Aga-s verzió is.

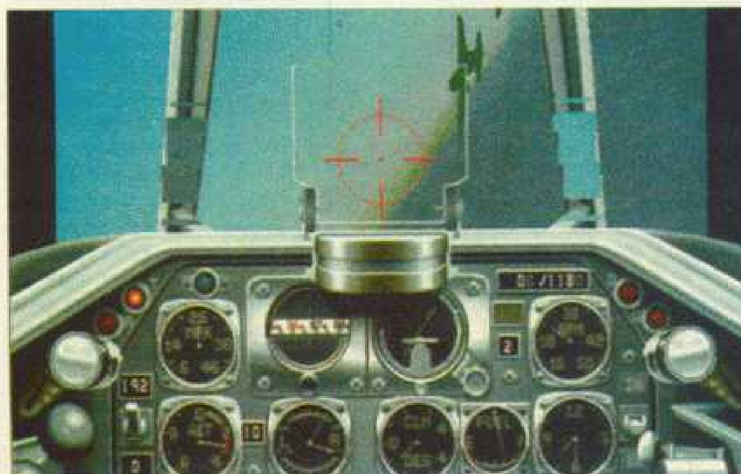
Mortal Kombat 2-HD/Gremlin (A500/A1200)

Az előző híresztelésekkel ellentétben ez a program már HardDisk verzióként is létezik. Minimum hardware igénye A500-on winchi esetén 1 Mbyte ChipRam és 2Mbyte FastRam, A1200-on csak 2Mbyte ChipRam szükséges. Azért így egy kicsit kényelmesebb, nem?!



Overlord/Virgin (A1200)

A második világháború örök téma marad a szimulátorok készítőinek. A hetekben megjelent Overlord is ezt a korszakot dolgozza fel. Nagyon szép grafikával rendelkezik, és az üzenetek még izgalmasabbá teszik a légicsatáinkat.



Pinball Illusions/Digital Illusions (A1200)

A régen beígért flipper-szimulátor íme megérkezett kis hazánkba. Sajnos csak három pályát tartalmaz, de a színvonala pótol minket ezért a veszteségért. Az egyik legnagyobb újítás az F9 & F10-zel állítható felbontás, illetve a multiball lehetőség. A golyó tényleg fém színű, a zene pedig kitűnő.

Rally-Championship/Flair (A1200)

Talán a hónap sztárjának kiálthatnánk ki a jó grafikájáért és hanghatásaiért. Aki egy jó kis autóversenyt akar rendezni a családjával vagy a barátaival, annak érdemes ezt a cool proggy-t beszereznie. A végülis 3D-s hatást keltő grafika, a természeti elemek tombolása, és a hanghatások mind hozzájárulnak a tökéletes élvezhetoséghez (na meg a korsó sör + girlfrends).

Reunion/Grandslam (A500/A1200)

A tavalyi év egyik legsikeresebb játéka a Reunion volt. Akkor még nem létezett az AGA-s verzió, ami a napokban érkezett meg. Eddig is jó hangulatot árasztott magából, de most, az újonnan jött verzió hatására újra felizzottak a winchesterek. Ne felejtsétek el, hogy ez egy magyar játék!!!



Soccer Superstars/Flair (A500/A1200)

Valahogy ez a foci nem nyerte meg a tetszésünket, ugyanis semmi újat nem tartalmaz, és ez '95-ben kevés. A játékosok a pályán szinte irányíthatatlanok, ráadásul maga a játék menete is lassúnak mondható.



Valhalla 2/Vulcan Software (A500/A1200)

A történet más, az irányítás ugyanaz. Emlékeztek még az első részre, amelyik '94 nyarán jelent meg? A második rész nem váratott magára sokat. Akinek az tetszett, az ebben sem fog csalódni. Ez a beszédes kalandjátékok koronázatlan királya. (Hova tűnt a korona?->zálogház->pénz->CoVboy&Sör).

Final Writter 3.0

A WinWord-höz hasonló szövegszerkesztő újabb, upgrade verziója jelent meg a napokban, amely az eddigi 2.0-hoz képest jelentős sebességnövekedést produkál.

Ernie & Fec

DRAGONSTONE

Kerettörténet helyett inkább rögtön vágjunk bele. Miután karaktert választottunk, kezdődik a játék. A tűzgomb egyszeri megnyomásával a kardot használhatjuk, folyamatos nyomása után tűzlabdákat lőhetünk vele. SPACE-el beléphetünk a menübe, ahol beszélgethetünk valakivel, használhatjuk a nálunk levő tárgyakat, vagy megvizsgálhatjuk azokat. Valamint itt jelenik meg a felső keretben kirajzolva a fontos helyszínek képe. Ennyit az irányításról.

1.szint: Az erdő

Egy tisztáson találjuk magunkat. Északnyugatra haladva egy házikóhoz érünk. A bent található egyénnek egy bizonyos vízparton élő növényre van szüksége, hogy el tudja készíteni a varázsfőzetét. A vízparton szabdaljunk le minden növényt, mire az egyik levele ottmarad a földön, amit elvihetünk a szakácsnak. Cserébe ad egy tál levest és egy varázstekercset. Keressük meg azt a helyet, ahol nyolc szikla egy kört alkot, majd álljunk a közepébe. A tekercset használva elteleportálhatunk innen s a későbbiekben is ily módon tudunk közlekedni. Miközben írtjuk a szörnyeket, nagyjából kelet felé haladva egy hídhoz fogunk érni. A szakállas öregúr azonban csak tíz aranyért cserébe hajlandó átengedni minket, adjunk meg neki. Ha jó irányba haladunk egy tisztásra érünk, ahol három kő egy kört alkot. Azonban az egyik szikla fele hiányzik. Induljunk el keletre, majd keressük meg azt a helyet, ahol egy kis tó van, közel az erdőhöz. Dél felé egy titkos átjárót találunk az erdőn keresztül. A vízparton a köveknél varázslattal juthatunk tovább. Vegyük fel a szikladarabot, valamint egy bonuséletet is találhatunk a keleti erdősávban elrejtve. Menjünk vissza a három sziklához és illesszük helyére a letört darabot. Teleportálás után vegyük fel az ágakat, majd teleportáljunk vissza. Keressük meg a hidat, ami megrongálódott, ezért nem tudunk átkelni rajta. Használjuk fel az ágakat és máris szabad az út. Továbbhaladva küzdjünk meg a kis pókokkal, majd a pókkirálynőt tűzlabdákkal intézzük el. Teleportáljunk el innen és már töltődik is a második szint.

2.szint: A falu

A faluban először is keressük meg a kocsmát, ahol igyuk le magunkat. A világos sör hatása igen jót tett velünk: feltöltődött az energiánk és egy bonus életet is kaptunk. Beszéljünk a pultnál álló öreggel, Heddyvel. Elmondása szerint minden baja a barbárok miatt van, mióta ők itt vannak megváltozott a világ. (A beszélgetést kihallgatják az asztalnál iszogató barbárok és bosszút terveznek Heddy ellen.) Ha lemegyünk a pincébe, láthatjuk, hogy itt főzik a sört, ide még később visszatérünk. Ha kimegyünk a kocsmából, Dél felé haladva megtaláljuk Heddyt, akit a barbárok súlyosan megsebeztek. Sajnos nem éli túl a sérüléseit, de annyi ereje még van, hogy odaad egy kulcsot, aminek segítségével eljuthatunk a barátjához. Ha átkutatjuk a holttestet, találunk nála egy üvegbontót is. Most keressük meg a favágót, aki beteg, dee ha odaadjuk neki a levest, jobban érzi magát. Hagyjuk pihenni, menjünk el a kereskedőhöz, ahol vegyük meg a törött vödröt. A favágó a háza mögött vár minket, ahol egy titkos átjárót mutat meg nekünk a falu öregjéhez, Olafhoz. Olaf hosszú mesélésbe kezd, itt mindenki lefordítgatja magának a szövegeket. Keressük meg a kovácsmestert, aki 50 aranyért megedzi a kardunkat, valamint a vödröt is megjavítja. A vödröt töltsük meg a vízparton, majd menjünk a kereskedőtől keletre található házhoz. Nyissuk ki az ajtót a kulccsal, majd oltsuk el a tüzet a vödör vízzel. A tűzhelyen átsétálva eljuthatunk Heddy barátjának házához. Kopogtassunk be, mire ő beenged. Heddy halálhíre nagyon elkeseríti és felajánlja nekünk a segítségét: a varázstekercsre újabb jeleket ír fel, aminek segítségével a víz közelében is használhatjuk a tekercset. Menjünk a vízpartnak arra a szakaszára, ahol két szikla áll. A pergament használva át tudunk kelni. Ninaval beszélve kiderül, hogy ellopták a könyvét, amiben a varázsitalok receptjei találhatók. Próbáljuk meg visszaszerezni neki. Keressük meg a favágó házát és innen délre egy újabb titkos átjárót mutat a favágó barátunk, valamint egy kötelet is ad, ami valahogy élőnek tűnik. A második házban Amberrel beszélhetünk. Megbíz egy levél átadásával, induljunk Olafhoz. A válaszlevéllel térjünk vissza Amberhez, mire ő odaadja a receptes könyvet. Nina a könyv segítségével elkészíti az italokat s máris kedvünkre válogathatunk. Mindenekelőtt vegyük meg a mérget és a psychodrink-et, ami erősíti tűzlabdalövő képességünket. Ha marad pénzünk, új életet is szerezzünk be. A kocsma pincéjében töltsük a mérget a sörbe. Az eredmény hatásos, az asztalnál ülő barbárok azonnal meghaltak. Keressük meg Olafot, aki elégedetten konstatálja tettünket és megnyitja előttünk a hegyekbe vezető utat.

3.szint: A hegység

Erről a szintről lehet igazán teljes leírást adni, mivel inkább az akciórészek dominálnak, túl sok tárgyat nem kell használnunk. Lássunk egy tipphalmazt:

- az első barlangban a víztócsába állva használjuk a pergament. A vödröt töltsük meg vízzel és az üres üregeket feltöltve juthatunk tovább egyes barlangokban.
- az egyik barlangban úgy tűnik nincs tovább út. Lőjünk tűzlabdát a túloldalt található sziklába!
- A kristályokat helyezzük a kőoszlopokra.
- Használjuk a kötelet. Az egyik barlangban kiáltást hallhatunk. A bányászt a kötéllel szabadítsuk ki.
- A földről a lyukakat varázslattal tüntethetjük el.
- Az egyik barlangban egy denevérembert találunk, aki elpanaszolja, hogy milyen szennyezettek a folyók. Javasolja, keressük meg a forrást. A forrásnál használjuk a tekercset és tisztítsuk meg a vizet. A denevéremberhez visszajutva megtudjuk, hogy a Sárkányszigetre kell mennünk és rendelkezésünkre bocsájt egy hőlégballont. A ballon azonban eltér eredeti útjától és egy kikötőben érünk földet.

4.szint: A kikötő

Miután felszedtük a ballon vásznát, majd keressük meg a stégen ülő horgászt. A vödrünkért cserébe ad nekünk egy jó nagy halat, ami feltölti az energiánkat. Menjünk el a csónaképítő házába, aki elmondja, hogy faanyagra van szüksége. A házban vegyünk fel a 100 aranyat. A keleten lévő ház előtt ülő alakkal beszéljünk többször is, mire megedzi a kardunkat. Ha nem teszi meg, jöjjünk vissza később és beszéljünk vele többször is.

A kocsmában beszéljünk az öreggel, aki segít nekünk és a pergamenre felírja a tűz varázslatát is. A pincében vegyük fel az üres hordót és menjünk el az utolsó házhoz, ahol az öreg üldögél. Beszéljünk a nővel, aki leenged a pincébe. A hordót használva egy feszítővasat találunk. A 100 aranyat se hagyjuk itt! A kereskedőnél vegyünk psychodrink-et és életet, de 100 aranyat hagyjunk meg. A kocsmában vegyünk ki egy szobát és az emeleten keressük meg azt a helyet, ahol a padló egy darabja hiányzik. Használjuk a feszítővasat, mire pár deszkával lettünk gazdagabbak. A deszkákat vigyük el a hajóácsnak, aki összehoz nekünk egy tutajszerűséget. Azonban a vitorlarúd még hiányzik. A halakat ábrázoló szobornál a feszítővasat felhasználva ezzel sincs több gond. Az így nyert rudat rakjuk rá az árbocra, majd erősítsük meg a kötéllel. Már csak a vitorlavásznat kell felhúznunk és indulhatunk is a Sárkányszigetre. A sziget mintegy hét kisebb részből áll.

5.szint: Sárkánysziget

Ahhoz, hogy a kapun bejuthassunk, álljunk a baloldali oszlop melletti üreghez, ahol a tekercs használatával leesik egy gömb alakú szikla. A tekercs többszöri használatával a sziklát egy piros gömbbé formáljuk. A gömböt helyezzük a jobboldali oszlop tetejére és máris megnyílt előttünk az út.

6.szint: Sárkánysziget

A sziget belsejébe jutottunk. Ide is csak egy tipphalmazt tudok közölni:

- vigyázzunk a földből (padlóból) felszúródó lándzsákkal!
- a piros körökbe állva használjuk a pergamet.
- a falakat néhol a karddal is szét tudjuk rombolni.
- a szint végén a kapu bal oldalán található üregbe helyezzük be a piros kristályokat.

7.szint: Sárkánysziget

Itt kell megküzdenünk az első sárkánnyal. A következő taktikát ajánlom: Várjuk meg amíg abbahagyja a lövöldözést a sárkány s amíg a két szörny legurul, lőjünk a sárkány fejébe két tűzgolyót. A szörnyeket ne támadjuk meg, ügyesen kerülgessük őket, anélkül, hogy megsebeznének. A sárkány energiáját a jobboldalt található panelen jelzi ki a gép, egy piros sáv formájában (akárcsak a tűzlabda töltődését). Ha elintéztük a sárkányt, vegyük fel a lehulló követ, ami feltölti energiánkat.

8.szint: Sárkánysziget

Néhány tipp:

- ha már azt hisszük nincs út tovább, használjuk a pergament
- a bonuséletet szerezzük meg

9.szint: Sárkánysziget

A második sárkánnyal kell megküzdenünk, a 7-es szinten leírt módon.

10.szint: Sárkánysziget

Szerezzük meg a négy piros gömböt, majd a négy oszlopra helyezve elteleportálhatunk az utolsó, harmadik sárkányhoz, akit a régi módszerrel nyírjunk ki.

11.szint: Sárkánysziget

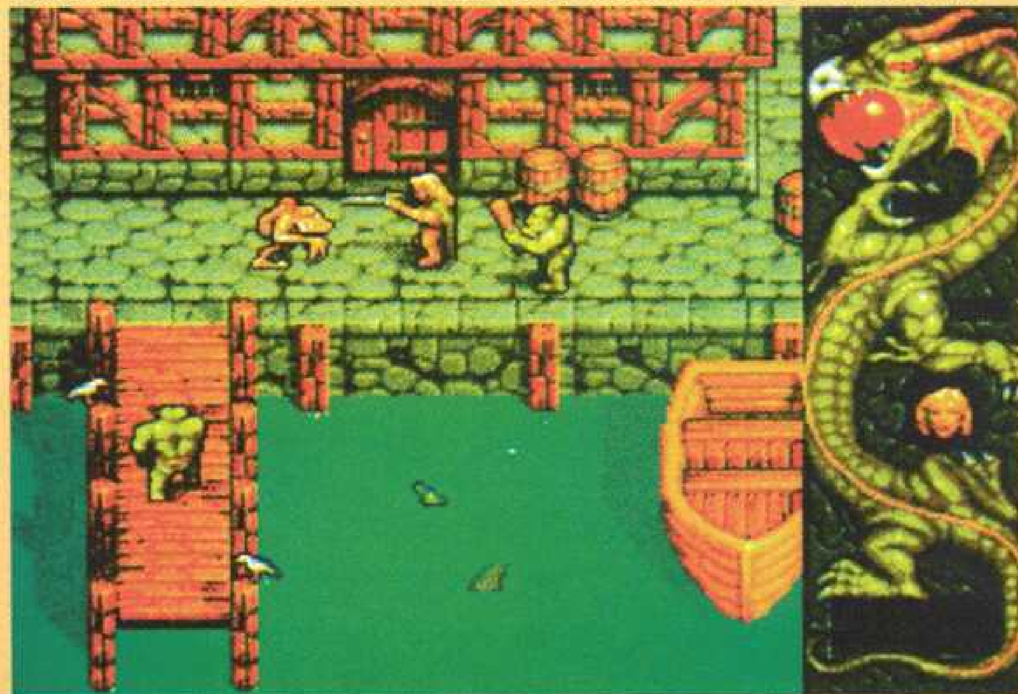
A fiatal lányt, Emmát szabadítsuk ki varázslattal.

Jónéhány fontos eseményt elmond, ami fényt derít a játék titkára. Végezetül rakjuk be a nálunk lévő három sárkánykövet a szobrokba és menjünk bele a formálódó szellemalakba.

A végső képsorokban láthatjuk, amint a sárkánykövek energiája egyesül és örökre elpusztítja a sárkányszigetet. Mi pedig...

Weigert József (POC)

Bocsánat, de mi itt a csak a 'Fel Vidám Orgyilkosok nevű kocsmát keressük!



CANNON FODDER 2.

Bizonyára mindenki emlékszik még a Cannon Fodder első részére, melynek folytatása most kerül boncolgatásra. Az első részhez hasonlóan egy zseniális introzenével köszöntenek minket a Virgin fejlesztői, mely alatt a készítők karikatúráit csodálhatjuk meg.

A játék célja ölni, ölni, ölni, néha épületeket robbantani, embereket megmenteni... (**Na, ez idáig rendben is volna, de hol marad az ilyen mély, elképesztő szellemi tevékenységet igénylő játékoknál szokásos kerettörténet, történelmi háttér, meg miegymás ismertetése - CoVboy**)

A kezelés terén nem sok az újdonság, de azért a biztonság kedvéért leírom, hátha valaki mégsem ismerné...

Az intro után egy igen gyenge hegyet láthatunk, ahol a Load/Save funkciók találhatóak. A hegy alatt gyülekezik a kis csapatunk. A **Home** felirat mellett látható a felhasználható, mellette pedig az elhullott embereink száma. Minden egyes bevetésre különböző számú katonával indulunk melyek nevei, rangjelzései, eddigi találatai a **Squad** felirat alatt láthatóak. A **Heroes** felirat alatti adatok a legprofibb harcosainkra emlékeztetnek, ugyanis ők a halott hőseink. Amikor a hegyre clickelünk, megindul kis csapatunk a bevetésre.

A játékosaink a harctéren oda mennek ahova a bal egérgombbal clickelünk, és oda lőnek, ahova a jobbal clickelünk. A bal felső sarokban választhatunk a gránát és a **Bazooka** (rakétácska) között, ezeket a két egérgomb együttes lenyomásával szórhatjuk rá ellenségeinkre. Ha a játékosok neveire bökünk, kijelölhetjük őket, ezután a zöld kigyó ikonnal kétfelé oszthatjuk a csapatot. a fegyverzet úgy oszlik meg a csapatok között, hogy vagy fele-fele (szaggatott keret), vagy mind marad az egyiknél (vonal keret). A két (vagy több) csapatot összevonni úgy tudjuk, hogy egy helyre caplatunk velük. A csapatok között a csapatjelzésekkel tudunk váltani (kígyó, sas, stb....). A magára hagyott csapat magától védekezik, de azért érdemes néha feléjük nézni, mert nem túl profik egyedül. A tojás alakú földgömb a térkép elocsalogatására szolgál.

A küldetések:

A készítők agya igen csak elborulhatott, mert helyszíneink egy őrült elmére utalnak. Csapatainkat bevetik a Közel-Keleten, a távoli jövő űrbázisain, a sötét középkorban, napjaink amerikai városaiban... (**Óh, mégis csak kapunk 'kerettörténetet' - CoVboy**)

Egy küldetés több fázisból áll. Minden küldetés teljesítése után játékállást menthetünk. A küldetéseknél általában a "*Kill all enemies*" (kinyírni mindenkit) vagy a "*Destroy enemy buildings*" (felrobbantani minden ellenséges épületet) feladatokat kapjuk. Az ettől eltérő dolgokat, érdekességeket pedig most ismertetem.

Karácsonyra azt szeretném kérni a drága jó szerzőktől, hogy ebből a szemétből ne csináljanak harmadik részt





Pukk, durr és bang! (További szinkront majd Stallone ad...)

A hatodik pályán már járművet is igénybe vehetünk a gyorsabb közlekedéshez: egyszerűen csak clickeljünk rá a járgányra és már mehetünk is. Persze ilyenkor, ha eltalálják a gépet, akkor kampec a bent ülőknek.

A nyolcadik küldetésen fogunk találni egy igen szívós tankot. Kár a lőszerért, úgy sem lehet kilőni, viszont elszaladni előle igencsak érdemes.

A kilencedik küldetés egyik fázisában a civileket kell megvédeni az ellenségtől, na és persze magunktól is. Ha találat éri őket, akkor kezdhetjük a fázist elölről. Itt jelennek meg a helikopterek is, melyeket az autókhoz hasonlóan használhatunk.

A tizenkettedik küldetésben egy foglyot kell épségben a vöröskereszttel jelölt helyre vinni. Ha odamegyünk hozzá (a feltartott kezéről meg lehet ismerni), akkor követni fog minket, bárhova megyünk.

A tizenhetedik szinten jobbra a második ágyút kell leszedni **Bazooka**-val, mert alatta található ötven darab hőkövető rakéta, ami nagyban megkönnyíti a dolgunkat.

A tizennyolcadik pályán már teljesen elvesztettem a fonalat, mert kerékpározó ősemberek, gombák, robbanó lufik és eszkimók között kellett rohangálnom (lehet, hogy én nem vagyok képben).

A huszonegyedik küldetés negyedik fázisában három felé kell osztani a csapatot és egyesével kell ráállni a fehér köröcskékre, amik kapcsolók.

A huszonnegyedik küldetés ötödik fázisában az ellenség vezetőjét kell elrabolnunk. Ez a túszmentéshez hasonlóan történik.

A huszonnégyes küldetés hatodik fázisát azért emelem ki külön, mert ez még nekem is tetszett (meg aztán ez volt az utolsó akció). Hat jól fejlett, felfegyverzett katonánkkal le kell lőnünk az ellenség fegyvertelen, megkötözött parancsnokát 100 másodperc alatt.

Ami viszont nem tetszett, az a befejezés, mert sajnos hét szóval és egy tizenhat színű, az átlagosnál gyengébb képpel kiszúrták a szemünket, pedig a hűséges játékos ennél azért többet érdemelne.

Mindent egybevetve a második résztől azért többet vártam. A grafika ugyanolyan maradt mint volt, sőt helyenként még rosszabb is lett. A játék maga semmit sem változott, semmi újítást nem tettek bele. A sztori viszont teljesen idióta lett. No persze aki kedvelte az első részt, annak ez egy jó kis új pályagyűjtemény.

Leroy Gomez

(**A 'leírást' Amigás gonosztevő követte el, így azt kifelejtette belőle, hogy ez a csoda van PC-n is! Bár először azt hittem róla, hogy valami öszszeszemetelte a vinyómat...**)

CAPTAIN BLOOD

Történt vala egy verőfényes téli napon, hogy Tibsoft&Stefa hirtelen felindulásból lapozgatni kezdték az első CoV évkönyvet (gy.k. 1991.). Csak úgy falták az oldalakat, amikor is Tibsoft szeme egy eddig még általa nem tanulmányozott rövidke leírásra tapadt. Miután kihámozta, hogy kora ifjúságának egyik kedvenc programjáról szól, örömében dupla sebességgel kezdte tanulmányozni a sorokat. Arca azonban hamar lehervadt a pár percnyi olvasás után, s halvány derengés kezdett világosságot gyújtani agyának eddig a világ nyilvánossága elől elzárt területein. S elhatározta (annak ellenére, hogy Stefa álmában még mindig csillagokat látott a K240 leírásuktól), hogy tovább pörgeti az események fonalát, s emlékei felidézésével elkalauzol benneteket a távoli Hydra galaxisba, ahol a fura kinézetű Rémkapitány útitársai lesztek. Mivel a kezelés ismertetésében Wagner Ambrus tökéleteset alkotott, ezért mi inkább a történésekre összpontosítottunk. De elég a rizsából, hiszen Tibsoft már transzba esve mesél az Infogrames alkotásáról, s itt az ideje, hogy a kincset érő információit feljegyezzem.



Nicsak, az ottan csakis egy bolygó lehet!

Hogyan kezdjünk neki

Annak ellenére, hogy a játék nem adventure, mégis van egy kis kaland-beütése, mert a sztorinak felfedeztük egy bizonyos sodrását, amiből az első pár hullámot szeretnénk most közreadni. (Ejnye, be szép volt! Lehet, hogy egy költő veszett el bennem?!) Tehát magyarul, lássuk az első néhány lépést:

Induláskor egy BOW-BOW nevet viselő bolygó jelenik meg a képernyőn, alatta a játék menüivel. Ha már úgy is itt van, megnézhetjük közelebbről is: ehhez elég ha egy clicket nyomunk az OORXX felderítő robotrepülőgép ikonjára. Egy kis várakozás után egy száguldó micsodában találjuk magunkat, ami körül nyilak villognak. A nyilak az útirányt jelzik, tehát addig kell manővereznünk, amíg el nem tűnnek, ekkor ugyanis a helyes pozíciót sikerült kiválasztanunk. A kis képernyő alján a gép sebességét láthatjuk vonalakban (jé, egy új mértékegység!), a változtatás 'tűz+fel'-lel (gyorsítás), illetve 'tűz+le'-vel (na, ez vajon mi?) érhető el, de mielőtt vadul hármasba kapcsolnánk, nem árt megnézni a keret szélén futkározó magasságmutatókat. Ha ugyanis alacsonyan szállunk csúcssebességgel, véletlenül megeshet a nagy találkozás egy szimpatikus szikladarabbal. Egy-két ütközés után a robotrepülőgép bemondja az unalmast és exitál. Exitálhat akkor is, ha a rakéták lövik le. Ezek közeledéséről a keret két széléről felénk araszoló nyilak tudósítanak, amennyiben összeérnek, úgy szintén elbúcsúzhatunk hőn szeretett szondánktól. Rakéta természetesen csak azokon a bolygókon található, ahol a Magyar Honvédség kirendeltséget tart fenn (érdemes tehát a főmenüben belekukkantanunk a bolygó légterébe - ha villogó pontokat látunk rajta, akkor ott holt tuti, hogy lesz rakétatámadás...), védekezni ellenük az alacsony repüléssel lehet, akkor visszahúzódnak.

Na, egy kicsit elkanyarodtunk a sztoritól (milyen sztoritól? Volt sztori?), úgyhogy folytassuk ott, ahol még el se kezdtük...

Szálljunk le tehát a BOW-BOW-ra (hál'Istennek fegyvertelen planéta), s manőverezzünk addig, amíg a gép automatikusan le nem állítja a szonda hajtóművét. Kis idő múlva megjelenik egy jobban kidolgozott (hát, ízlés dolga! - Stefa) 3D-s rajz a kanyonról, az előtérben pedig egy IZWAL. (Gyanúsan hasonlít Yodára a Star Wars sorozatból, vajon miért?). Ha szájra clickelgetünk, elolvashatjuk a lény mondanivalóját. Beszél nekünk valami születlenséget holmi Pop-ról, erről-arról... A szájalásra ne sokat adjunk, inkább próbáljuk meg rávenni arra, hogy befeküdjön a frizsiderünkbe... (ME TELEPORT YOU). Ez egyébként lehet, hogy elsőre nem fog menni -mindegy, gyakorlat teszi a mastert.

Ha eltároltuk, váltsunk vissza a csillagtérképre, találomra állítsunk be egy koordinátát, a lényeg az, hogy a bolygó lakatlan legyen (nem lesz nehéz találni...). Repüljünk oda, és szálljunk le a felszínére. Itt tegyük ki az IZWAL-t, mire azonnal kapcsol, hogy nem otthon van, és keserves sírásba kezd (SOB). Mielőtt végleg búcsút vesz tőlünk (és az élététől!) elárul egy koordinátapárt (ha magától nem akar megeredni a nyelve, kérdezzük ki egy bizonyos CROOLIS népcsoportról), amit írjunk fel, vagy jegyezzünk meg. Ezután végez magával a szerencsétlen.

Repüljünk el arra a bolygóra, aminek a kis suta megadta a koordinátáit, és legnagyobb megdöbbenésünkre egy CROOLIS-szal találjuk szembe magunkat. Ez a fajta népség az ULVES és a VAREUX fajokra bomlik le (a frigónkban főleg!), és természetesen -a mesék és az ilyen bugyuta programok jó szokása szerint- a két fajta CROOLIS halálos ellensége egymásnak. Kérdezzük is ki az ellenfeleiről (tehát ha ő ULVES, akkor a VAREUX-okról tudakozódjunk), mire nagyon-nagyon nehezen elköp 4 koordinátapárt, ahol az ellenségei tartózkodnak. Ha elmegyünk ezekre a bolygókra és szép sorjába megsemmisítjük őket

Elmegyünk a Tejútrendszerbe, mert ott biztosan vannak tehenek





(itt aztán kiélhetjük nukleáris-szadista érzelmeinket!), akkor repüljünk vissza ehhez a CROOLIS-hoz. Elkezd minket dicsérni, hogy milyen nagy harcosok vagyunk (ez igaz!), és nagy nehezen elárul egy újabb planétát.
Húzzunk el innen, természetesen a most megadott bolygóra, ahol egy érdekes létformával találkozhatunk (Ember!). A magát MIGRAX-nak megjelölő élőlény egy elég nagy zsákutcát takar: állandóan szűkagyúnak hív minket, és elmondja: hogy csak a nagy tudósokat szereti (nem tudjuk mi baja a CoV-os fiúkkal...). Kérdezősködhetünk tőle az összes létező szerves organizmusról, de nem fog megmondani róluk semmit, leszámítva a fent említett szöveget. Szóval, erről csak ennyit... Hogy fordulna fel!
A felmerült probléma kiküszöbölése valószínűleg úgy lehetséges, hogy az eddig végiglátogatott pofákkal még több idegtépő párbeszédet kell lefolytatni, vagy pedig sürgősen be kell szereznünk egy tudóst a MIGRAX-unknak (itt merülhet fel a kis Yoko által emlegetett Pop neve!). Hát ha egyszer azokat szereti?!... Reméljük ennyi elég volt kedvcsinálónak, hiszen feladat még van bőven!

Dumaparty:
Mivel a játékidő nagy részét a beszélgető-partnereinkkel töltjük majd, úgy gondoltuk nem árt, ha a problémásabb ikonok magyar megfelelőit papírra vetjük, hogy egyértelmű legyen. A rend kedvéért azonban úttörő tevékenységünket a teljes szókészletre bővítettük ki (a sajátos asszociációkért előre is sorry!). A zárójelben lévő szavak érzelmeket, vagy valamilyen tevékenységet rejtenek magukba, a nagybetűvel kezdődőek pedig személyek, vagy népcsoportok nevei.
Yeah! Az első hydra-magyar szótár előállt:
kérdőjel-kérdés
felfelé mutató ujj-igen
csuhás figura magára bök-engem
csíkos körcikk-SZEVA!
jobbra mutató nyíl-menni
felfordított bélyegző-teleport
fekete szív-szeret
fej négyzettel-tud
labdázó figura-játszik
villám-verseny
"Tie Fighter"-segítség
(röhögő pofa-nevet)
égnek álló hajú figura-fél
nyitott kerítés-szabad
zárt kerítés-fogoly
egérfogó-csapda
stoptábla-tiltott
felkiáltójel-lehetetlen
tekercs-információ
telefon-találkozó
három nyíl-sürgős
rakéta- tözse hárásó!
kézfogás- barát
kezek a fej fölött-szellem
páncélos sisak-harcos
UFO fej-tudós
kromoszómapár-szex
hím jel-ipse
? egy figurán-azonosság
felemás arc-emberek
pont a bal alsó sarokban-kicsi
muszkli-erős
átlátszó szív-bátor
felfordított tölcsér-bolond
(boxkesztyű-inzultálás)
galamb-béke
két X-OORXX
koronás K-Kingpak
arc V szájjal- Croolis Var
nagy I kis Z-Izwal
bajszos-Antenna
háromláb-Tricephal
sas az állványon-Yukas (főleg a zsebünk!)
Menő Manó ping-pongozik-Ondoyante
dupla T-Tuttle
sas a kis négyzeten-Yoko
bazi nagy B-Blood (azaz Rémkapitány személye)
papírrepcsi-hajó
ház-otthon
radar-trauma
Menő Manó iso ráz-Ondoya
R-Roska
K-Ulikan
óra-húha, ez mi lehet?
=-no comment!
áthúzott négyzet-ne
lefele mutató ujj- nem (az amire gondoltok! Ejnye!)
ökölbe szorított tenyér-te
szárnyasbetét-VISZLÁT!
szakálas arc-akar
tölcsértől négyzetfelé tartó nyíl-adni
száj & nyíl-mond
agy mínusszal-ismeretlen
állatfej-keres
kopogtatócédula-szavaz
kör áthúzva-lefegyverez
(könnycsepp-zokog)
halálfej-megsemmisít
pisztolyt tartó kéz-megöl
két kéz fogja a kerítést-rab
fekete háromszög-veszély
célkereszt-rádióaktív
dolcsi jel-nagylelkű
füst száll a gyárkéményből-képtelenség
homokóra-idő
bojler-5let
kulcs-kód
villámok plussz csillagok-ellenség
agy-az!
pasi kirittyentve-elnök
két kromatida-genetika
hímivarsejt-szaporodás
nőstény jel-női egyed
nagy & kis figura-hirtelen
két egyforma vonal áthúzva-különböző
nagy fekete téglalap-nagy
locsolócső-rossz
nap-jó
etióp alak-szegény
vulkán-káromkodás
koponya-halott
dugóhúzó-Tromp
pecabot-Robhead
fej U szájjal-Croolis Ulv
M & X-Migrax
dupla G-Buggol
zsák-Tubular Brain
pagoda-Sinox
D-másolat
díszes K-Morlock
fűnyíró-Maxon
fekete fej-Torka
S-kapcsolat
tál-bolygó
G-Entrax
Ki-(Monte) Kristo
C-Corpo
Bow-BowBow
X és Y-koordináták
+rengeteg furcsa jel, amelyek jelentése ezidáig rejtve maradt előttünk

Megjegyzések, tippek:
Nem árt, ha leszálláskor -olyan bolygón, ahol rakétatámadás várható- maximumra kapcsoljuk a sebességet, hogy minnél előbb odaérjünk (persze azért célszerű a kanyon alján lavírozni).
Ha új játékot kezdünk, az előzőleg felírt koordinátákat el lehet felejteni -minden játékban változnak a bolygók helyei...
A lények szókészlete elég hullámzó. Könnyen megeshet, hogy valamelyik lény nam ismer minden olyan szót, amit például egy másik igen. Amelyik szót nem alkalmazhatjuk, annak az ikonja sötét színű.
Ne lepődjünk meg, ha egy kérdésünk nem vált ki semmilyen hatást egy lényből, hanem próbáljuk meg felcserélni az ikonok sorrendjét, s ezután közzétenni az új verziót. Ha így is közömbös marad, hanyagoljuk: az adott dologban érdektelen.
Szintén ne akadjunk ki, ha egy kis idő múlva a minket jelképező kéz remegni kezd. Ez Mr.Blood öregedésére utal. Az már ugye más kérdés, hogy egy izgő-mozgó pointerrel nehezebb ráclickelni a megfelelő ikonokra, de legalább fejleszthetjük trágár szókészletünket új tagokkal.
Ha hősünk már nagyon idős korban van, és borzasztóan remeg a keze, enyhíthetünk valamit rajta, ha ahibernátorba kuksoló dögöt megsemmisítjük. Ekkor Mr.Blood kap némi életenergiát (ha már a nyugdíjat nem küldik...), de a lényt sajnos elveszítjük...
Dumáláskor főleg a koordinátákról kérdezősködjünk, mert ha nincs hova mennünk, a kevés -32768- planéta között eltévedhetünk. Próbáljuk a lehető legtöbb koordinátát összegyűjteni!
Megjegyzendő, hogy a beszélgetőpartner a csevegés közben bármikor faképnél hagyhat minket -akár egy szaftos téma közepén is...
Állást menteni csak időlimiten túl (amikor a fedélzeti óra már többet mutat, mint 5 perc), tölteni meg csak ezen belül lehet. Szóval elég nagy szivatás!
Ha lehet, ne nagyon veszítsünk el robotrepülőgépet, mert bár végtelen számú áll a rendelkezésünkre, de egy idő után frászt fogunk kapni, hogy elölről kell kezdeni a repkedést...
Az Amiga verzióban ha a kanyonban repülünk, egy idő után vörös pontok jelennek meg. Ezek nem a kommunisták, hanem életjeleket jelölő vackok. Ekkor nyomjunk egy 'SPACE'-t, és a táj kirajzolódik.
A rendelkezésetekre álló idő 45 óra.
Ahhoz, hogy egy lényt bevihess a frigóba, szükséges a kliens beleegyezése, amit az esetek többségében elég rázós kicsikarni. NYEMA MORE INFORMATION!
Hááát... Ugyan mit mondhatnánk a játékról? Ha lehet egyáltalán annak nevezni. Ez nem vicc: idegen életformákkal kommunikálhatunk, bolygókat járhatunk be, a falra mászhatunk az idegességtől... De hogy mi a JÁTÉK CÉLJA, arról csak sajátos véleményt tudunk formálni. Elsődleges feladatunk az információszerzés mellett a lehető legtöbb lény begyűjtése és megsemmisítése legyen. Rémkapitány ugyanis a számok életfolyadékának megszerzésére törekszik. Azonban ezek az aljas számok (5 db) elrejtőztek a Hydra galaxis lakóiban, akiket meg kell ölnünk az űrhajónkban ahhoz, hogy Blood energiája növekedjen, s elkorcsosult teste új alakot ölthessen. Röviden meg kell találnunk és fel kell dolgoznunk azt az 5 úrgolyhót, akikbe a számok befészkelték magukat.
Mindenesetre a játék nagyon komplex (most nem a méltán híres Amiga democsapatról van szó...), de legalább annyira érthetetlen. Most ne értsetek félre minket: nem az érdekes, tucatstuffok közül kirobbanó játékok ellen ágálunk, de jobban tették volna a készítők, ha legalább a game célját egy kicsit világosabbá teszik.
Hanghatásokról beszélni marhaság lenne: ezek ugyanis elég soványra sikeredtek, leszámítva a főcím alatt szóló muzsikát, amit valami huszadrangú, ismeretlen, francia zeneszerző... valami **Jean-Michael Jarre** kreált... hmmm, mintha mégis hallottam volna már a nevét valahol. A grafika viszont magasan az átlag fölött van, főleg ha azt nézzük, hogy stratégiai játékoknál a készítő urak nem nagyon viszik túlzásba az esztétikai dolgokat.
Ha ugyan stratégiai játék ez a game. Ha ugyan játék egyáltalán. De hogy egyedi, az biztos...

Tibsoft és Stefa





Aladdin

Ki ne ismerné az ezeréves keleti történetet Aladdinról, Jaffarról, a szépséges Jasmine hercegnőről, a szultánról, Aburól a majomról, és nem utolsósorban Dzsiniről a pazar humorú szellemről?! A Disney stúdió főnökei imerték, és a háború előtt készült mozifilm változat után 1994-ben elkészítették a sztori rajzfilm változatát is. Ahogy az már lenni szokott, a mozipremier után nem sokkal napvilágot látott a szoftver változat is. Az ember egy újabb filmátirat láttán rendszerint csak elhúzza a száját, mert ezek nem igazán szoktak jól sikerülni — de most a szerzők bedobták minden tudásukat és valami egészen egyedülállót alkottak.

A játék egy kedves intrózenével kezdődik, közben a fő képernyőn az Options-menüben beállíthatjuk a játék nehézségi fokozatát (ajánlom a legkönnyebbet, mert az elején ugyan könnyűnek tűnik, de a végére eléggé bedurvul), a hangot és az irányítást.

Agrabah Market

A Start Game választásával elkezdődik a nagy kaland. Első küldetésünk Agrabah város piacán játszódik. Aladdint joystickkel irányítjuk: mászkálhatunk és ugorhatunk minden irányba, a tűz gombbal pedig kardunkat használhatjuk mindenféle jópofa ellenség felnégyelésére. A 'Space' megnyomásával lehet átváltani a másik igen gyilkos fegyverünkre, az almára. Ezzel nagy pontossággal dobhatjuk fejbe ellenségeinket. (Egyéb billentyűzetfunkció még a 'P' (Pause) és az 'ESC' (kilépés)).

Játék közben a képernyő tetején lévő homokóra mutatja a kondíciónkat, amit egyébként a mellette könyöklő Dzsini arcáról is leolvashatunk. Középen a pontszám, jobbra pedig az aktuális fegyverünk (alma vagy kard) és almáink, életeink, rubinjaink száma található.

A helyszíneken egy csomó tárgyat találhatunk. A szellem fej a Genie Bonus Levelhez kell (ld. később), az Abu fej pedig az Abu Bonus Levelhez. A szív extra energiát ad, az alma az ellenség dobálásának eszköze, a rubin mint általános fizetőeszköz működik Agrabah-ban (jó, ha sok van belőle), az Aladdin fej plusz egy életet jelent. A kék köcsög arra jó, hogy ha meghalunk, akkor innen fogunk újra kezdeni (ebben az a jó, hogy a köcsög utáni kincseket újra összeszedhetjük, és a régiek is megmaradnak). A pályán vannak még fekete csodalámpák, amelyek érintésre felrobbannak és a közelben rajtunk kívül mindenkit kiiktatnak az élők sorából.

Az első szint ellenségeinek felsorolását kezdjük például a tűzággyal, amit át kell majd ugrani. Ha van a közelben ellenség, akkor várjunk egy kicsit, mert amíg a lábát fogva ugrál a parázson, könnyen ledobhatjuk egy almával. A kövér katona, aki szendvicseket töm magába, első vágásra a gatyáját, másodikra pedig a fejét is elveszti. A fonott kosárban lapuló ipse igen hosszú kézzel rendelkezik — amíg le nem nyisszantjuk. A többi ellenség szimplán csak van és ránk feni a fogát. Némely ablakból nagy karú asszonyok biliket vágnak a fejünkhöz, amiket szintén érdemes felugorva levágni, hogy a menekülési utunk mindig biztosítva legyen

A játék elején rögtön jobbra haladva néhány tűzágy és katona után egy tevére bukkanunk, aminek a hátára ugorva hatalmas tevenyálköpetekkel szórhatjuk meg az előtte állókat (a tevenyál gyilkos vegyifegyver, amelynek használatát az ENSZ fegyverzetcsökkentési konferenciáján be is tiltották).

A pálya jobb szélén egy kötélen kell felmászni, arról pedig egy vízszintes rúdra ugorhatunk át. A rúdon balra függeszkedve egy késdobáló szórja ránk áldását (és késeit), őt a rúd közepéről (ahonnan még nem látszik) almazáporral tudjuk elintézni. Innen jobbra egy kötélen törhetünk a magasba, ami két platform között ér véget. A jobb oldaliról hatalmas ugrással egy rubinnal teli erkélyre repülhetünk. Az erkély csak akkor látszik, ha melléugrottunk, vagy ha eltaláltuk (az ugrást újra próbálni nem tudjuk, mert nincs visszaút az előző platformra). A rubingyűjtés melegen ajánlott, mert — ha eleget gyűjtöttünk — a pálya közepe felé megjelenik egy turbános árus, akit kivételesen nem kell lekaszabolni, mert őt rubinért egy életet ad, tízért pedig teljesíti egy kívánságunkat (Wish). A Wish arra jó, hogy ha veszünk egyet akkor a játékot onnan folytathatjuk tovább, ahol utoljára meghaltunk. Vásárolni úgy tudunk, hogy odaállunk a kívánt dolog elé, majd a joystickot felfelé nyomjuk. A vásárolgatás következtében életeink számát akár kilencig is feltuningolhatjuk.

A következő tudnivaló, hogy ahol már nem tudunk normális módon továbbjutni, ott a falból egy golyóban végződő bot áll ki, amire felugorva hatalmasat szállunk az ég felé. Ha feljutottunk az épületek tetejére, balra egy plusz életet szedhetünk fel, jobbra pedig a kijárat található.

Genie Bonus Level

Ez minden pálya után következik. Annyiszor játszhatunk egy félkarú rabló-szerű játékon, ahány Dzsini fejet az előző pályán összegyűjtöttünk. A nyereményünk lehet egy alma, egy rubin, egy élet, vagy a sokkal gyakoribb *Lose* felirat (ilyenkor elveszítjük az összes újabb próbálkozási lehetőségünket).

Abu Bonus Level

Ha az Abu fejet felvesszük, akkor az *Abu in Agrabah* című pályára kerülünk. Itt az égből hulló köcsögöket kell Abuval kerülgetnünk, közben pedig rubinokat gyűjthetünk. Később a katonák kardjai elől kell elugrálni, de ekkor már plusz élet a tét. Ha eltalálnak minket, akkor vége lesz a bonusszintnek.

Desert

A második szint a sivatagban játszódik, ahol egy skarabeusz bogár darabjait kell megtalálni, hogy segítségével később bejuthassunk a csodalámpát rejtő kincsesbarlangba. Az itt cirkáló kígyókat lehetőleg már messziről dobjuk le almával, mert nagyon csípős hangulatban vannak. Külön öröm, hogy a földből elefántagyarak ugrálnak ki, és ezek nem igazán tesznek jót az alsó felünknek. A kőrakások közé csak akkor essünk be, ha az említett fertályunkat szitává akarjuk lyuggatni. Ha jobbra már nem bírunk tovább menni, akkor balra fel kell futni a földből induló gerincre, majd onnan a pálmafák koronáin felugrálva lehet feljutni egy kifeszített indára. Itt is találunk boltost, a második skarabeusztól balra. A sivatag közepén van egy női, egy férfi és egy szellem WC-sátor, ahol a földből kijövő karókkal tovább lyuggathatjuk ülepünket. (**Hát én nem tudom, hogy ki hogy van vele, de szerintem a később felmerülő feladatokhoz bőven elég az az egy lyuk is, amely alapértelmezés szerint egy ember tartozéka — CoVboy**) A harmadik skarabeusz megtalálásával teljesítettük is a második szintet.

Agrabah Rooftrops

A harmadik szint Agrabah háztetőin játszódik, és itt kis barna fuvolákat kell összegyűjtenünk. Új közlekedési forma a köcsögből kiugró kötél: ha ráugrunk, elvisz valahova. Némelyik köcsögöt karddal összetörve kincshez juthatunk. Ahol nagyot kellene ugrani lefelé, és van oszlop, ott az oszlopon lecsúszva megúszhatunk néhány bokatörést. Néha a házfalon is van köcsög, ezt almával tudjuk összetörni. Szert tehetünk egy trombitára, aminek sajátsága, hogy elsőre nem látszik (ott találjuk, ahol a repülő kötél egy lógó kötélhez visz): a kötélről jobbra ugorva röptünkben elkaphatjuk a trombitát. Ha elvétenénk, kis mászkálás után újra próbálkozhatunk vele.

Van egy új ellenség is: ez egy kígyóbűvölő, aki tulajdonképpen egész barátságosnak tűnik, de a kígyója annál alattomosabb. Egy kardcsapás és máris nem alkalmatlankodnak tovább... A pálya jobb oldalán egy kisnövésű kínai harcművész próbál fasírtot készíteni belőlünk. Ha elég ügyesek

Addig integet ez a török vendégmunkás, míg hozzá nem vágok egy almát...



vagyunk, tíz kardcsapással leteríthetjük. Innen egy repülő kötéllel juthatunk tovább, ami körbeszáll velünk az égen (itt rengeteg alma és szív van), majd letesz a háztetőre. Jobbra haladva a pálya végén egy dühöngő arab szórja ránk keze ügyébe akadó használati tárgyait. Tíz almát kell a fejéhez vágni ugrás közben, míg ő felül késeket, alul pedig hordókat dobál felénk. A halála a szint teljesítését is jelenti egyben.



Ez a teve a kedvencem! Képzeljétek, leköpi a gatyát Jumurdzsákról...

Sultans Dungeon

Mint tudjuk, a gonosz Jaffar a szultán börtönébe záratta a tőrbecsalt Aladdint. A történetnek ez a része volt a következő pálya ötletadója, amelyen falakból kiugró tüskék és lengedező golyók nehezítik meg a dolgunkat, néhol pedig a téglák közül előbukkanó lépcsőfokokon kell ugrálni. Van egy érdekes ellenfél is: egy csontkupac, aki időnként összeáll csontvázzá, a fejét kicseréli egy bombára és felrobban. A szétrepülő alkatrészei igen veszélyesek. Ha akkor csapjuk le, amikor a bomba kanóca még nem égett le, akkor nem robban fel. A pálya célja, hogy kijussunk a börtönből. A kijárat megtalálása csak idő kérdése.

Cave of Wanders

Az ötödik helyszínünk a kincsesbarlang, itt a túlélés már nem is olyan egyszerű. A pálya elején rá kell ugrani a kék kőre, ami egy gejzírt aktivizál. Ez felemel, innen már felugorhatunk a plafonra. Függeszkedjünk végig jobbra, amíg maguntktól le nem esünk. Innen pár lépés vissza balra (vigyázzunk, csak pár lépés, mert a karók böknek), innen balra egy szobrot látunk, ezt négy almával dobáljuk szét, ettől jobbra megjelenik egy kis sziget a tavon. Erre átugorhatunk, de rögtön ugorjunk is tovább mert a sziget hamar elsüllyed, a vízbeesés pedig azonnali halállal jár. Innen balra egy köveket dobáló szobor tartózkodik, ellene nem is tehetünk semmit. Haladjunk el mellette és ugráljunk fel arra a helyre ahol sok denevér van. Innen fel kell ugrani a vízszintes kötélre aminek a végén (balra) le kell esni. A platform amire esünk azonnal elfogy alattunk, ezért ugorjunk át a balra lógó kötélre.

Ugrálásunkat folytatva kis szellemek fognak megjelenni, az égből pedig sziklák bombáznak, itt jobbra egy életet találhatunk. Erre az életre szükségünk is lesz, mert itt tanyázik az eddigi legdurvább ellenfelünk, egy tűzokádó sárkányka, aki a farkában egy karddal csapkod és általában láthatatlan. A szörnyike két dobogó között mozog oda-vissza. Rohanjunk be a bal oldali dobogó elé, várjuk meg, míg elrepül a fejünk fölött balra, majd utána rohanjunk fel a jobb oldali dobogó tetejére, és amikor visszaér, vágjunk bele a kardunkkal. Amikor eltűnik, rohanjunk át a bal dobogó elé. Ezt ide-oda ismételgetve van esélyünk a lény legyőzésére. Ha győztünk, jobbra már vár minket legújabb barátunk, a varázsszőnyeg, ami iszonyatos tempóval elszállít minket a barlang egy másik részére. Itt megint csak a gyilkos tavon kell átkelnünk, amin a szigetek természetesen azonnal elsüllyednek alattunk.

Ha ezen átugráltunk, akkor mozgó platformokon zuhogó kövek között fel kell mászni a csúcsra, ahol a csodalámpa található. Ennek felszedése a pálya vége is egyben.

Abu in the Cave

Ez a feladat az Abu Bonus Levelhez hasonló, csak itt az égből kövek hullanak, melyeket elkerülve rubinokat gyűjthetünk. Jótanács: a jobb és bal oldalon a sziklaperemen fennakadt rubinokért nem érdemes felugrani, mert rajtavesztünk.

The Escape

Mint tudjuk, Abu nagyon szereti a drágaköveket. El is lop egyet a kincsesbarlangban, minek következtében az összeomlik, ezért sürgősen távoznunk kell. Jobbra, hatalmas ugrásokkal leomló szigeteken keresztül át kell jutnunk a tűztavakon. A tavak közti barlangokban hatalmas sziklagolyók próbálnak kilapítani. A golyók alatt el lehet férni, de csak nagyon szűkösen. Ezen a szinten az ügyességünk dominál, sok trükk nincs benne.

Van egy elágazás, ahol fel és le lehet menni, itt a lefelé vezető utat válasszuk! A pálya vége sem egyértelmű, mert bele kell vetnünk magunkat a nagy semmibe, ahol a varázsszőnyeg majd megjelenik. Ha szerencsénk van, eltaláljuk, és nem esünk mellé.

Rug Ride

Ez egy egyszerű ügyességi rész, a szőnyeget kell fel-le irányítani egyre nagyobb tempóban. A Dzsinni keze mindig mutatja merre menjünk, háromszor pedig kérdőjel jelenik meg helyette. Ilyenkor lefelé érdemes menni. Pár perc múlva kint is vagyunk a barlangból.

Inside the Lamp

A lámpa belsejében (a Dzsinn által kreált idióta világban) folytatjuk ugrabugrálásunkat. Mindig az útjelző nyilakat kell követni, nagy és pontos ugrásokkal. Tenyereken, pöckölő kezeken, lufikon, rugókon ugrálva a Dzsinn száján át juthatunk a következő szintre.

Sultans Palace

Ismét Agrabahban vagyunk, a szultán palotájában, de most már mint Ali Ababba herceg. Rögtön a kerti tavon találjuk magunkat, ahol a pelikánok hátán közlekedhetünk. Mikor megtaláljuk a szőnyeget, bízzuk rá magunkat, és mindenhova elszállít minket. A palota legtetején a szőnyegről fek kell ugrani a plafonra, amin jobbra tovább lehet függeszkedni. Itt kardunkkal ki kell szabadítani Abut, ami elsőre nem biztos hogy sikerül. Utána irány lefelé, mert ott a kijárat.

Jaffar's Quarters

Itt csak Jágót, a papagájt kell többször lepofozni, hogy Jaffar gépe (amit Jágó éppen beüzemel) megfossza az összes tollától.

Jaffar's Palace

Ez a végkifejlet. Ugrálni, ölni, ez a cél. Némely oszlopon fel lehet mászni (bár ez nem látszik rajta) némi utánpótlásért. A végén le kell győzni Jaffart a saját, majd kígyó alakjában. Ha végeztünk brutális ellenfelünkkel, más dolgunk már nincs. Hősünk szája boldogan tapad leendő hitvese, Jasmine hercegnő ajkára (jaj, de szép!), majd élnek, míg meg nem halnak...

Összefoglalásként pedig csak annyit írnék: a grafika elsőrangú, az animációk dögösek, a zenék fenomenálisak és a hangulat... az leírhatatlan, csak a vége egy kicsit nehéz.

Leroy Gomez

Ez a kontyos nem ellenfél: egy másodperc alatt miszlikbe szabdalom

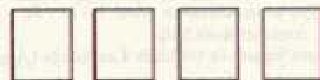




Feladó: ____________________

____

____



Bélyeg helye (vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni!

COM-WARE Kft.

Computer Világ

BUDAPEST

Pf.: 363.

1519

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről).*
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC szedés (dőlt betűkkel):* 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

C64 software

C64 játék- és felhasználói programok cseréje lemezen. Listát és válaszborítékot kérek. Levélcím: **Bátor Lajos**, Budapest, Corvin krt. 4. V/76. 1191. Tel.: 282-35-35.

C64 eredeti játékok 100/disk, felhasználói 200/disk, nyilvántartók, számlázók stb. Válaszborítékért lista. **Földesné**, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-544.

C64 hardware

Eladó Commodore 1802 színes monitor, jó állapotban. Érdeklődni telefonon: 420-2543, **Csipán Viktor**.

Kifogástalan állapotban, egyben eladó egy C64/II, alapgép, 1541/II. floppy, 1 db FINAL III. cartridge, 2 db joystick, 1 db színes képdigitalizáló, 150 lemez programokkal. Érdeklődni lehet: **Ráduly István**, Gödöllő, Szabadság tér 12-13. Tel.: 06-28-320-977 munkahely, 06-28-320-546 lakás.

Eladó egy C128D számítógép, beépített 1571-es drive + zöld monitor + cartridge + reset/drive resetgomb beépítve + Quickjoy II. + 200 lemez 64-es szuper játékokkal, ebből 5 külföldi-gyári (Trolls, Dizzy Collection, Demon Blue, Pokol Angyala stb) + 2 db 100 lemezes discbox + 45 db program C128-ra + szakirodalom. Irányár 32000,-Ft. Érdeklődni: 1-687-576-os telefonszámon, Salem Eduardo-nál minden nap 9-22 óráig.

Eladó C64-hez 7499,-Ft-ért egy megkímélt MPS 801-es nyomtató és 3 db Commodore Datasette: 1999,-Ft/db esetleg olcsóbban. Hívjon fel, megegyezünk! **Pintér Balázs**, 2030 Érd, Petőfi S. 113. Tel.: 06 23 365-106

Amiga

Eladó Amiga 500 (1 MB RAM), TV-modulátor, egér, egérpad, rengeteg szakirodalom stb. A készlet ára csak 30999,-Ft. Írjál, megegyezünk! Ugyanitt 1 db működésképtelen C116 Kb 1000 Ft-ért (alkatrésznek) eladó. **Weigert József**, Gyomaendrőd, Bajcsy Zs. u. 28/A 5500

Eladó AMIGA-CD32 + joypad + joystick + 5 db CD (pl. Microcosm, Rise of the Robots) + újságok 39000,-Ft-ért. AMIGA500 Plus, 1MB + modulátor + egér pad + joystick + külső floppy + 100 lemez programokkal, tartóval + könyvek 35000,-Ft-ért, CASIO VDB-100 pixelképernyős karóra 9000-ért. Minden levélre válaszolok. Cím: **Daneluszki Zsolt** 4400 Nyíregyháza, Rajk László u. 38.

Amiga 1200-asra cserélném 486-os PC-met értékegyeztetéssel. Érdeklődő Amigók leveleit a következő címre várom: **Navratil Sándor**, 2517 Kesztölc, Malom köz 9.

Eladó AMIGA 500 (1MB chip-fast) + külső drive + egér + 2 joy + 60 lemez + lemeztartó doboz. Irányár: 40000,-Ft. **Trucza István**, 5300 Karcag, Kátai G. u. 27. Tel.: 06/59/ 313-246

Sürgősen, áron alul eladó egy megkímélt állapotban lévő AMIGA 500-as, 1MB RAM-ra bővítve + videókábel +1 joy + mouse + 50 db lemez. Ár: megegyezés szerint. Cím: **Kotroczó Krisztián**, Békéscsaba, Áchim Ltp. 4/1. Tel: (06-66) 446-306

Eladó Amiga 500-as + modulátor + 512kB-os bővítő + mouse + 120 lemez + 2 joystick 26000,-Ft-ért. Cím: **Fodor Miklós**, 1032 Budapest, Szőlő köz 10. III.7.

Amiga 500-at keresek (1MB), Tv- modullal. Árajánlatokat telefonon kérek! **Csernáth Zoltán**, Budapest 1171, Dalnok u. 5. Tel.: 256-17-40

Amigához színes, sztereo Philips 8833-as monitor és egy 3.5-es Roctec külső drive eladó. Tel: 36/427-873. **Stadler Gellért**.

Amiga játékprogramokat cserélnék. **Léderer György**, Budapest 1212, Dunadűlő 3/b I. Tel.: 2 761-638

Eladó AMIGA-hoz egy megkímélt AMIGA 1011 típusú 3,5-ös külső drive 7999.-Ft-ért és egy noname 3,5-ös külső drive 7499,-Ft-ért. Esetleg olcsóbban! Hívjon, megegyezünk! Tel.: 06 23 365-106 **Pintér Balázs**, 2030 Érd, Petőfi S. 113.

PC

486 DX2-66, 4MB RAM, Floppy, 210MB winchester, color SVGA monitor, billentyűzet, vadonatújan, 1 teljes év garanciával eladó. Irányár: 120000,-Ft. Érdeklődni: **Farsang Zsolt**, Szombathely, Károly Róbert u. 21. Tel.: (Munkaidőben): 94/360-339

Eredeti PC CD-k eladók: WING COMMANDER III., DARK FORCES, CYBERIA, NOVASTORM, LBA, CRIME PATROL, MAD DOG II., KQ VII., KYRANDIA 3., STONEKEEP, LANDS OF LORE II. stb. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. I/6. Tel: 2-178-812

Eladó az alábbi konfiguráció: 386DX-33, 386 coproci, 8MB RAM, 245+90MB HDD, 1,2 és 1,44 FDD, Analóg Color SVGA Monitor 14", Trident 512kB, S.Galaxy B16, aktív hangfalak, mouse. **Hörcher Gábor**, 1012 Budapest, Logodi u. 35. Tel.: 1 368 760 (Üzenet rögzítő)

CD íratás 4000,-FT-ért /lemezzel/ Tel: 420-2543, **Csipán Viktor**.

PC-sek figyelem! Elcserélném eredeti CD lemezemet más szimulátoros prg-ra. A lemez neve: Star Wars - Rebel Assault. Más prg-ok is érdekelnek. Írjál! Címem: **Pázsit Tibor**, Mezőberény, Várkonyi utca 1. 5650

Egyéb

Eladnám az évek során felgyülemlett hw-imat. A választékból: 386SX25 alaplap, 486 DX xmhz alaplap (DX4-hez is) + 1 év gari, 512 kB Mx SVGA kártya, (v)Adlib hangkártya, Hohner LX 200b basszusgitár, 60W ruszki erősítő. **Pongrácz Viktor**, 2310 Szigetszentmiklós, Szent Miklós u. 10/E. Tel.: 06-24-365-774

Keresem az AMOS nevű programot + bővítéseket. Külön is. Ár megegyezés szerint. Sürgős! Cím: **Kisgergely András**, 3600 Ózd, Damjanich u. 18. Tel.: 48/471-700

3.5/DD USA Polaroid Datarescue mágneslemez 590.-Ft/doboz áron eladó! Tel.: **Folk Péter** /06-1/ 1-351-289. Levélcím: 1026 Budapest, Cirok u. 3.

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat (a megrendeléshez postaköltség is járul!):

... pl. **CoV Évkönyv'93/94** (Ára: 398,- Ft)
... pl. **CoV Évkönyv'95** (Ára: 598,- Ft)
... pl. **SpV 2,6-25 sorozat együtt** (Ára: 988,- Ft helyett csak 600,- Ft)
... pl. **CoV 18-39 sorozat együtt** (Ára: 1.833,- Ft helyett csak 1.200,- Ft)
... pl. *Benkő-Tóth-Varga*: **Programozzunk Turbo Pascal nyelven (5.0, 5.5, 6.0)** (Ára: 756,- Ft)
... pl. *Nagy-Spányik*: **CorelDraw! 5** (Ára: 795,- Ft)
... pl. *Kiss-Lebovitsné-Dr.Tamás-Tóth*: **MS-DOS 6.0, 6.2 felhasználói szemmel** (Ára: 792,-)
... pl. *Benkő*: **Programozzunk C nyelven** (Ára: 1.199,- Ft)
... pl. *Dr.Tamás-Horváth-Kiss-Tóth*: **WINDOWS 3.1 felhasználóknak** (Ára: 558,- Ft)
... pl. *Gerő-Reich*: **Word for Windows 6.0 kezdőknek, haladóknak** (Ára: 980,-)
... pl. **PC-s játékok 2.** (Ára: 599,- Ft)
... pl. *Pintér*: **Korongba zárt gondolatok (könyv CD-ROM felhasználóknak)** (Ára: 595,- Ft)
... pl. *László*: **A VGA kártya programozása** (Ára: 1.375,- Ft, lemezmelléklettel, demonstrációkkal)
... pl. *Molnár*: **Számítógépes tippek és trükkök Lexikonja** (Ára: 699,- Ft)
... pl. *dr.Kovácsné, Benkő, dr.Pergelné*: **Mindenkinek a PC-ről, bővített utánnyomás** (Ára: 499,- Ft)
... pl. *Abonyi*: **PC hardver kézikönyv - bővített utánnyomás** (Ára: 875,- Ft)

A megrendelést utánvéttel kérem ☐
Csekket kérek ☐

Utánvéttel megrendelem a következő programokat PC-hez:

Az alul közzétett MICROSOFT ajánlatból:	**A hátsó borítón található CD program-ajánlatból:**
____________________	____________________
____________________	____________________
____________________	____________________

Ezúton utánvéttel megrendelem az alábbi C64-es lemezes játéko(ka)t.

NEWCOMER 999,- Ft + postaköltség ☐	A GÁLYA 799,- Ft postaköltséggel ☐	WASTED TIME 599,- Ft postaköltséggel ☐

(☐ : A megfelelő helyre kérünk 'X'-et tenni)



A **ComputerBooks** újdonsága a nagysikerű 'Mindenkinek a PC-ről' c. könyv átdolgozott, bővített kiadása, amely a szövegszerkesztők, táblázatkezelők és a *NORTON Commander* használata mellett most megismerteti az olvasót a Windows alapokkal, illetve különböző alkalmazásaival (*WinWord 6.0, Excel* stb.).

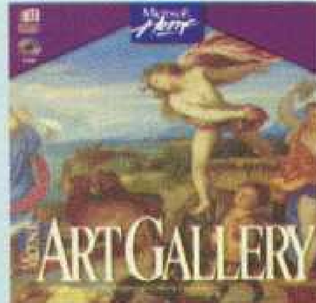
Ára: 499,- Ft



CINEMANIA



ANCIENT LANDS



ART GALLERY

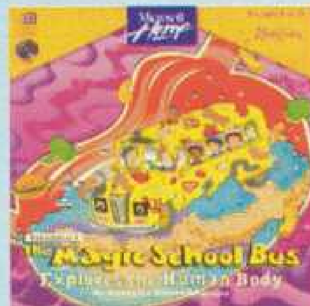


Corel Draw 5.0

Ára: 795,- Ft



MS GOLF 2.0



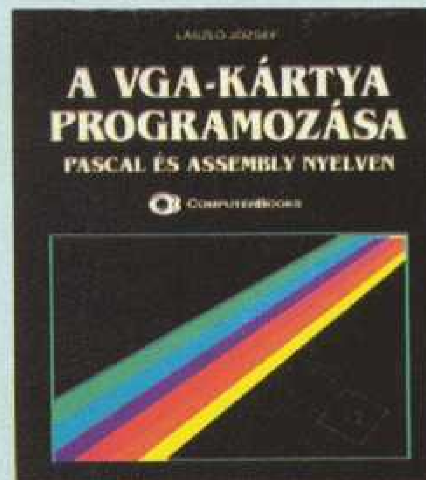
MAGIC SCHOOLBUS



Korongba zárt gondolatok

Ára: 595,- Ft

MS CD-k: 6.500,- Ft + ÁFA



A VGA kártya programozása

Ára: 1.375,- Ft

AMIGA FELHASZNÁLÓI ROVAT

Jó moonkát mindenkinek!

Eljött hát ismét egy új szám, amelyben mint mindig, megtalálható a felhasználói rovat. Mielőtt még bevezetném a mai rovat tartalmát, néhány szót kell hogy szóljak a jövővel kapcsolatban. Ha valaki figyelmesen elolvassa a bevezetőt az előző számban, akkor megfigyelheti, hogy sok ember problémázik azon, hogy nem azt olvassa a rovatban, amit szeretne. De könyörgöm! Honnan a fenéből találjam ki, hogy mit akartok!?! Vegyétek tudomásul, hogy szégyelhetitek magatokat, mert csak a szátok jár, de arra nem vagytok képesek, hogy egy nyamvadt levelezőlapot feladjatok, hogy mit nem tudtok, és mire vártok választ a rovatban. Lassan 3/4-ed éve, hogy nem kaptam egy levelet sem. Nem fogok ezért sírva fakadni, de jó lenne ha tudomásul vennétek, hogy ameddig nem kapok semmilyen információt arról, hogy mit szeretnétek olvasni a rovatban, addig azt közlök le benne, amit én úgy gondolok, hogy min. öt ember fel tudja már használni. Ezért közlöm le egy-két program forráslistáját. Nem akarok senkit sem kioktatni, de örülnék, ha egy kicsit magatokba szállnátok, és elgondolkoznátok azon, hogy mi legyen a jövőben. Itt kell megjegyeznem, hogy nincs túl sok időtök, mivel nagy valószínűséggel az Amiga rész a CoV-ban nem lesz túl sokáig. Úgyhogy nem árt igyekezni a gondolkozással!!! Na, ezután a kis lelkifröccs után egy pár szó az alant elterülő kis listáról. Gondolom nem kell senkinek sem ismertetni a FASTVIEW nevezetű programot. Mint a neve is jelzi, ez egy gyors képnézegető proggyka. Felismeri a .GIF és .JPEG formátumokat is. A többit meg találjátok ki!!!

```
 TRUE    =        1
 FALSE   =        0

         incdir   include3.1:
         include  libraries/dosextens.i
         include  intuition_lib.i
         include  dos_lib.i
         include  graphics_lib.i
         include  exec_lib.i
         include  exec/memory.i
         include  intuition/intuition.i
         include  reqtools/reqtools.i
         include  reqtools/reqtools_lib.i

;**********************************************************************

         section  fastview,code

 s       movem.l  d1-d7/a0-a6,-(sp)
         BASEREG  BASE,a5
         lea      BASE,a5
         BASEREG  TAB,a4
         lea      TAB(pc),a4
         move.l   4.w,a6
         clr.l    (a5)
; Return(a5)
         sub.l    a1,a1
         jsr      _LVOFindTask(a6)
         move.l   d0,a2
         tst.l    pr_CLI(a2)
         bne.s    Ez_Cli
         lea      pr_MsgPort(a2),a0
         jsr      _LVOWaitPort(a6)
         lea      pr_MsgPort(a2),a0
         jsr      _LVOGetMsg(a6)
         move.l   d0,(a5)
; Return(a5)
 Ez_Cli  moveq    #4,d0
         move.l
#MEMF_CHIP+MEMF_CLEAR,d1
         jsr      _LVOAllocMem(a6)
         move.l   d0,SpritePos(a5)
         lea      intuitionlibrary(a4),a1
         moveq    #39,d0
         jsr      _LVOOpenLibrary(a6)
         tst.l    d0
         beq.s    Old_Intuition
         move.l   d0,Intuition_Base(a5)
         lea      doslibrary(a4),a1
         moveq    #39,d0
         jsr      _LVOOpenLibrary(a6)
         move.l   d0,DosBase(a5)
         lea      graphicslibrary(a4),a1
         moveq    #39,d0
         jsr      _LVOOpenLibrary(a6)
         move.l   d0,GraphicsBase(a5)
         lea      reqtoolslibrary(a4),a1
         moveq    #38,d0
         jsr      _LVOOpenLibrary(a6)
         tst.l    d0
         bne.s    OK_ReqTools
         move.l   Intuition_Base(a5),a6
         moveq    #0,d0
         lea      NoReqTools(a4),a0
         moveq    #$16,d1
         jsr      _LVODisplayAlert(a6)
         bra.w    Graphics_Close
  Old_Intuition   lea
intuitionlibrary(a4),a1
         moveq    #0,d0
         jsr      _LVOOpenLibrary(a6)
         move.l   d0,a6
         moveq    #0,d0
         lea      OldOS(a4),a0
         moveq    #$16,d1
         jsr      _LVODisplayAlert(a6)
         move.l   4.w,a6
         bra.w    Vege
  OK_ReqTools     move.l
d0,ReqTools_Base(a5)
         tst.l    (a5)
; Return(a5)
         beq.s    From_Cli
         move.l   d0,a6
         moveq    #RT_FILEREQ,d0
         sub.l    a0,a0
         jsr      _LVOrtAllocRequestA(a6)
         move.l   d0,FileReq(a5)
  Ujra   move.l   FileReq(a5),a1
         lea      Names(a5),a2
         clr.b    (a2)
         lea
SelectFilesForView(a4),a3
         lea      FileReq_Tags(a4),a0
         move.l   ReqTools_Base(a5),a6
         jsr      _LVOrtFileRequestA(a6)
         tst.l    d0
         beq.w    Request_Free
         move.l   d0,FileList(a5)
         move.l   d0,d6
         move.l   FileReq(a5),a0
         move.l   rtfi_Dir(a0),a0
         lea      FileName(a5),a1
         tst.b    (a0)
         beq.s    cik3
  cik1   move.b   (a0)+,d0
         move.b   d0,(a1)+
         bne.s    cik1
         subq.l   #1,a1
         cmp.b    #':',-(a1)
         beq.s    cik2
         addq.l   #1,a1
         move.b   #'/',(a1)
  cik2   addq.l   #1,a1
  cik3   move.l   a1,Path(a5)
  Focik  tst.l    (a5)
; Return(a5)
         bne.s    From_Wb
  From_Cli        move.l   DosBase(a5),a6
         lea      FileName(a5),a0
         move.l   a0,d1
         moveq    #127,d2
         moveq    #0,d3
         jsr      _LVOReadItem(a6)
         tst.l    d0
         beq.w    ReqTools_Close
         lea      FileName(a5),a1
  cik4   tst.b    (a1)+
         bne.s    cik4
         subq.l   #1,a1
         bra.s    Name_Kesz
  From_Wbmove.l   d6,a2
         move.l   rtfl_Name(a2),a0
         move.l   rtfl_StrLen(a2),d0
         move.l   Path(a5),a1
         subq.l   #1,d0
  cik5   move.b   (a0)+,(a1)+
         dbra     d0,cik5
         clr.b    (a1)
  Name_Kesz       move.l   a1,NameEnd(a5)
         lea      FileName(a5),a0
         move.l   a0,d1
         moveq    #SHARED_LOCK,d2
         move.l   DosBase(a5),a6
         jsr      _LVOLock(a6)
         tst.l    d0
         bne.s    OK_Lock
         lea      Cantgetlockfile(a4),a1
         bsr.w    Error
         bra.w    Next_File
  OK_Lockmove.l   d0,File_Lock(a5)
         moveq    #DOS_FIB,d1
         moveq    #0,d2
         jsr      _LVOAllocDosObject(a6)
         move.l   d0,FileInfo(a5)
         move.l   File_Lock(a5),d1
         move.l   d0,d2
         jsr      _LVOExamine(a6)
         move.l   FileInfo(a5),a0
         move.l   fib_Size(a0),-(a7)
         moveq    #DOS_FIB,d1
         move.l   FileInfo(a5),d2
         jsr      _LVOFreeDosObject(a6)
         move.l   (a7)+,d0
         tst.l    d0
         bne.s    No_NULL
         lea      Fileisempty(a4),a1
         bsr.w    Error
         bsr.s    File_UnLock
         bra.w    Next_File
 File_UnLock      move.l   DosBase(a5),a6
         move.l   File_Lock(a5),d1
         jmp      _LVOUnLock(a6)
 No_NULLmove.l    d0,FileSize(a5)
         moveq    #0,d1
         move.l   4.w,a6
         jsr      _LVOAllocMem(a6)
         tst.l    d0
         bne.s    OK_Memory
         lea      Notenoughmemory(a4),a1
         bsr.w    Error
         bsr.s    File_UnLock
         bra.w    Next_File
 OK_Memory        move.l   d0,FilePos(a5)
         lea      FileName(a5),a0
         move.l   a0,d1
         move.l   #MODE_OLDFILE,d2
         move.l   DosBase(a5),a6
         jsr      _LVOOpen(a6)
         tst.l    d0
         bne.s    OK_Open
         lea      Filecantopen(a4),a1
         bsr.w    Error
         bsr.s    File_UnLock
         bra.w    No_File
 OK_Openmove.l    d0,File_Handle(a5)
         move.l   d0,d1
         move.l   FilePos(a5),d2
         move.l   FileSize(a5),d3
         jsr      _LVORead(a6)
         move.l   File_Handle(a5),d1
         jsr      _LVOClose(a6)
         move.l   File_Lock(a5),d1
         jsr      _LVOUnLock(a6)
         move.l   FilePos(a5),a0
         move.l   a0,a2
         cmp.l    #'FORM',(a0)+
         beq.s    OK_IFF
         lea      NotanIFFFile(a4),a1
         bra.w    Hiba
 OK_IFF  add.l    (a0)+,a2
         move.l   a2,IFFEnd(a5)
         cmp.l    #'ILBM',(a0)+
         beq.s    OK_ILBM
         lea      NotanILBMFile(a4),a1
         bra.w    Hiba
 OK_ILBMmove.l    a0,FirstChunk(a5)
         move.l   #'BMHD',d1
         bsr.w    Chunk_Search
         beq.w    Chunk_Error
         move.w   (a0)+,Width(a4)
         move.w   (a0)+,Height(a4)
         move.b   4(a0),Planes(a4)
         move.b   6(a0),Crunch(a5)
         move.l   #'CMAP',d1
         bsr.w    Chunk_Search
         beq.w    Chunk_Error
         move.l   d0,d1
         divu.w   #3,d1
         asl.l    #8,d1
         asl.l    #8,d1
         lea      Colors(a5),a1
         move.l   d1,(a1)+
         subq.l   #1,d0
         moveq    #24,d2
 Colorcik         moveq    #0,d1
         move.b   (a0)+,d1
         asl.l    d2,d1
         move.l   d1,(a1)+
         dbra     d0,Colorcik
         clr.l    (a1)
         move.l   #'CAMG',d1
         bsr.w    Chunk_Search
         beq.w    Chunk_Error
         move.l   (a0),d0
         and.l    #$FFFF9FFF,d0
         move.l   d0,Need_ID(a4)
         move.l   Intuition_Base(a5),a6
         jsr      _LVOOpenWorkBench(a6)
         move.l   d0,a0
         lea      sc_ViewPort(a0),a0
         move.l   GraphicsBase(a5),a6
         jsr      _LVOGetVPModeID(a5)
         and.l    #MONITOR_ID_MASK,d0
         move.l   d0,Present_ID(a4)
         lea      BIDTAGS(a4),a0
         jsr      _LVOBestModeIDA(a6)
         move.l   d0,DisplayID(a4)
         move.l   #'BODY',d1
         bsr.w    Chunk_Search
         beq.w    Chunk_Error
         move.l   a0,d5
         sub.l    a0,a0
         lea      ScreenTags(a4),a1
         move.l   Intuition_Base(a5),a6
         jsr
_LVOOpenScreenTagList(a6)
         tst.l    d0
         bne.s    OK_Screen
         lea
UnabletoopenScreen(a4),a1
         bra.w    Hiba
  OK_Screen       move.l
d0,ScreenHandle(a4)
         cmp.b    #1,Planes(a4)
         beq.s    OK_Interleaved
         move.l   d0,a0
         lea      sc_RastPort(a0),a0
         move.l   rp_BitMap(a0),a0
```

```
	moveq	#BMA_FLAGS,d1
	move.l	GraphicsBase(a5),a6
	jsr	_LVOGetBitMapAttr(a6)
	btst	#BMB_INTERLEAVED,d0
	bne.s	OK_Interleaved
	bsr.w	Screen_Close
	lea	UnabletoAlloc(a4),a1
	bra.w	Hiba
OK_Interleaved	sub.l	a0,a0
	lea	WindowTags(a4),a1
	move.l	Intuition_Base(a5),a6
	jsr
_LVOOpenWindowTagList(a6)
	tst.l	d0
	bne.s	OK_Window
	lea
UnabletoOpenWindow(a4),a1
	bsr.w	Error
	bra.w	No_Window
OK_Window	moveq	#-1,d7
	move.l	d0,WindowHandle(a5)
	move.l	d0,a0
	move.l	SpritePos(a5),a1
	moveq	#0,d0
	moveq	#0,d1
	moveq	#0,d2
	moveq	#0,d3
	move.l	Intuition_Base(a5),a6
	jsr	_LVOSetPointer(a6)
	moveq	#0,d3
	move.w	Width(a4),d3
	divu.w	#8,d3
	move.l	d3,d0
	and.l	#$FFFF,d3
	swap	d0
	tst.w	d0
	beq.s	Byteos
	addq.l	#1,d3
Byteos	cmp.b	#1,Planes(a4)
	bne.s	No_One_Plane
	sub.l	a3,a3
	move.l	ScreenHandle(a4),a1
	lea	sc_RastPort(a1),a1
	move.l	rp_BitMap(a1),a1
	move.l	bm_Planes(a1),a1
	bra.s	Paros
No_One_Plane	move.l
ScreenHandle(a4),a3
	lea	sc_RastPort(a3),a3
	move.l	rp_BitMap(a3),a3
	addq.l	#bm_Planes,a3
	move.l	(a3)+,a1
	move.l	(a3),a3
	sub.l	a1,a3
	sub.l	d3,a3
	btst	#0,d3
	beq.s	Paros
	addq.l	#1,d3
	subq.l	#1,a3
Paros	move.l	d3,d0
	move.l	d5,a0
	move.w	Height(a4),d4
	moveq	#0,d1
	move.b	Planes(a4),d1
	mulu.w	d1,d4
	subq.w	#1,d4
	tst.b	Crunch(a5)
	bne.s	Crunched
	subq.w	#1,d3
cik6	move.w	d3,d0
cik7	move.b	(a0)+,(a1)+
	dbra	d0,cik7
	add.l	a3,a1
	dbra	d4,cik6
	bra.s	DeCrunch_Kesz
Crunched	moveq	#0,d1
	move.b	(a0)+,d1
	bpl.s	cik9
	neg.b	d1
	sub.b	d1,d0
	subq.b	#1,d0
	move.b	(a0)+,d2
cik8	move.b	d2,(a1)+
	dbra	d1,cik8
	tst.b	d0
	bne.s	Crunched
	add.l	a3,a1
	move.b	d3,d0
	dbra	d4,Crunched
	bra.s	DeCrunch_Kesz
cik9	sub.b	d1,d0
	subq.b	#1,d0
cika	move.b	(a0)+,(a1)+
	dbra	d1,cika
	tst.b	d0
	bne.s	Crunched
	add.l	a3,a1
	move.b	d3,d0
	dbra	d4,Crunched
DeCrunch_Kesz	move.l
Intuition_Base(a5),a6
	move.l	ScreenHandle(a4),a0
	jsr	_LVOScreenToFront(a6)
	bsr.s	Mem_Free
No_Msg	moveq	#0,d0
	move.l	WindowHandle(a5),a0
	move.l	wd_UserPort(a0),a0
	move.b	MP_SIGBIT(a0),d1
	bset	d1,d0
	jsr	_LVOWait(a6)
	move.l	WindowHandle(a5),a0
	move.l	wd_UserPort(a0),a0
	jsr	_LVOGetMsg(a6)
	tst.l	d0
	beq.s	No_Msg
	move.l	d0,a1
	move.l	d0,a3
	jsr	_LVOReplyMsg(a6)
	cmp.l
#IDCMP_MOUSEBUTTONS,im_Class(a3)
	beq.s	Next_Picture
	cmp.l
#IDCMP_RAWKEY,im_Class(a3)
	bne.s	No_Msg
	cmp.w	#$C5,im_Code(a3)
	bne.s	No_Msg
	bsr.s	WindowScreen_Close
	bsr.s	FileList_Free
	bra.s	Request_Free
Next_Picture	cmp.w
#MENUDOWN,im_Code(a3)
	bne.s	No_Msg
	bsr.s	WindowScreen_Close
	bra.s	Next_File
Mem_Free	move.l	FilePos(a5),a1
	move.l	FileSize(a5),d0
	move.l	4.w,a6
	jmp	_LVOFreeMem(a6)
WindowScreen_Close	move.l
Intuition_Base(a5),a6
	move.l	ScreenHandle(a4),a0
	jsr	_LVOScreenToBack(a6)
	move.l	WindowHandle(a5),a0
	jsr	_LVOCloseWindow(a6)
Screen_Close	move.l
Intuition_Base(a5),a6
	move.l	ScreenHandle(a4),a0
	jmp	_LVOCloseScreen(a6)

FileList_Free	move.l
ReqTools_Base(a5),a6
	move.l	FileList(a5),a0
	jmp	_LVOrtFreeFileList(a6)
No_Window	bsr.s	Screen_Close
No_Filebsr.s	Mem_Free
Next_File	tst.l	(a5)
	; Return(a5)
	beq.w	Focik
	tst.b	d7
	beq.s	Request_Free
	move.l	d6,a0
	move.l	(a0),d6
	bne.w	Focik
	bsr.s	FileList_Free
	bra.w	Ujra
Request_Free	move.l
ReqTools_Base(a5),a6
	move.l	FileReq(a5),a1
	jsr	_LVOrtFreeRequest(a6)
ReqTools_Close	move.l	4.w,a6
	move.l	ReqTools_Base(a5),a1
	jsr	_LVOCloseLibrary(a6)
Graphics_Close	move.l	4.w,a6
	move.l	GraphicsBase(a5),a1
	jsr	_LVOCloseLibrary(a6)
	move.l	DosBase(a5),a1
	jsr	_LVOCloseLibrary(a6)
	move.l	Intuition_Base(a5),a1
	jsr	_LVOCloseLibrary(a6)
Vege	move.l	SpritePos(a5),a1
	moveq	#4,d0
	jsr	_LVOFreeMem(a6)
	tst.l	(a5)
; Return(a5)
	beq.s	Cli_Volt
	jsr	_LVOForbid(a6)
	move.l	(a5),a1
; Return(a5),a1
	jsr	_LVOReplyMsg(a6)
Cli_Volt	movem.l	(sp)+,d1-d7/a0-a6
	moveq	#0,d0
	rts
Chunk_Error	move.l	d1,(a4)
	; Chunk_Code(a4)
	lea	(a4),a1
; Chunk_Code(a4),a1
Hiba	bsr.s	Error
	bra.b	No_File
Chunk_Search	move.l
FirstChunk(a5),a0
cikc	cmp.l	(a0)+,d1
	beq.s	Chunk_Megvan
	add.l	(a0)+,a0
	cmp.l	IFFEnd(a5),a0
	bcs.s	cikc
	moveq	#0,d0
	rts
Chunk_Megvan	move.l	(a0)+,d0
	rts
Error	move.l	NameEnd(a5),a0
	move.b	#10,(a0)+
	move.b	#10,(a0)+
cikd	move.b	(a1)+,d0
	move.b	d0,(a0)+
	bne.s	cikd
	lea	FileName(a5),a1
	move.l	ReqTools_Base(a5),a6
	lea	Error_Tags(a4),a0
	lea	ContinueQuit(a4),a2
	sub.l	a3,a3
	sub.l	a4,a4
	jsr	_LVOrtEZRequestA(a6)
	move.l	d0,d7
	lea	TAB(pc),a4
	rts
TAB
;-----------------------------------------
Chunk_Code	dc.b	' not found!',0
;-----------------------------------------
Error_Tags	dc.l
RTEZ_ReqTitle,FastViewError
	dc.l	TAG_END
;-----------------------------------------
ScreenTags	dc.l	SA_Quiet,TRUE
	dc.l	SA_Interleaved,TRUE
	dc.l	SA_Behind,TRUE
	dc.l	SA_AutoScroll,TRUE
	dc.l	SA_Colors32,Colors
	dc.l	SA_DClip,Negyszog
	dc.l	SA_Left,0
	dc.l	SA_Top,0
	dc.l	SA_Width
	dc.w	0
Width	dc.w	0
	dc.l	SA_Height
	dc.w	0
Height	dc.w	0
	dc.l	SA_Depth
	dc.w	0
	dc.b	0
Planes	dc.b	0
	dc.l	SA_DisplayID
DisplayID	dc.l	0
	dc.l	TAG_END
;-----------------------------------------
WindowTags	dc.l	WA_Left,0
	dc.l	WA_Top,0
	dc.l	WA_Width,1
	dc.l	WA_Height,1
	dc.l	WA_CustomScreen
ScreenHandle	dc.l	0
	dc.l	WA_Borderless,TRUE
	dc.l	WA_Activate,TRUE
	dc.l	WA_RMBTrap,TRUE
	dc.l
WA_IDCMP,IDCMP_RAWKEY!IDCMP_MOUSEBUTTONS
	dc.l	TAG_END
;-----------------------------------------
Negyszog	dc.l	0,0
;-----------------------------------------
BIDTAGSdc.l	BIDTAG_SourceID
Need_IDdc.l	0
	dc.l	BIDTAG_MonitorID
Present_ID	dc.l	0
	dc.l	TAG_END
;-----------------------------------------
FileReq_Tags	dc.l
RTFI_Flags,FREQF_MULTISELECT
	dc.l	RTFI_OkText,View_Text
	dc.l	TAG_END
;-----------------------------------------
OldOS	dc.w	$E1
	dc.b	12
	dc.b	'You Need AmigaOS
3.0+',0,0
NoReqTools	dc.w	$B4
	dc.b	12
	dc.b	'You	Need
ReqTools.Library V38+ ',0,0
;-----------------------------------------
intuitionlibrary	dc.b
'intuition.library',0
doslibrary	dc.b
'dos.library',0
graphicslibrary dc.b
'graphics.library',0
reqtoolslibrary dc.b
'reqtools.library',0
FastViewError	dc.b	'FastView Er-
ror',0
ContinueQuit	dc.b
'Continue|Quit',0
Cantgetlockfile dc.b	'Can''t get
lock file',0
Fileisempty	dc.b	'File	is
empty',0
Filecantopen	dc.b	'File can''t
open',0
Notenoughmemory dc.b	'Not enough
memory for load file',0
NotanIFFFile	dc.b	'Not an IFF
File',0
NotanILBMFile	dc.b	'Not an ILBM
File',0
UnabletoopenScreen	dc.b	'Un-
able to open Screen',0
UnabletoOpenWindow	dc.b	'Un-
able to Open Window',0
UnabletoAlloc	dc.b	'Unable to Al-
locate Interleaved BitMap',0
SelectFilesForView	dc.b	'Se-
lect File(s) For '
View_Text	dc.b	'View',0
;-----------------------------------------
dc.b	'$VER:FastView V1.6 by LaySoft',0
sectionBSS_Area,BSS
BASE
Return	ds.l	1
Intuition_Base	ds.l	1
DosBaseds.l	1
GraphicsBase	ds.l	1
ReqTools_Base	ds.l	1
FileReqds.l	1
FileList	ds.l	1
File_Lock	ds.l	1
File_Handle	ds.l	1
FileInfo	ds.l	1
FileSize	ds.l	1
WindowHandle	ds.l	1
FilePosds.l	1
Path	ds.l	1
NameEndds.l	1
IFFEnd ds.l	1
FirstChunk	ds.l	2
SpritePos	ds.l	1
Colors ds.l	3*256+2
Names	ds.l	$34
FileName	ds.l	$4D
Crunch ds.b	1
```

Eddig tartott. Remélem MINDENKI hasznosnak és fontosnak találta. A következő számig is...

Csika

PC ASSEMBLY TANFOLYAM

3.rész

E havi 2 oldalunkat rögtön mentegetőzéssel kezdem: ugye szó volt arról, hogy az ugróutasításoknál célszerű címkéket használni. Ez mind szép, csak éppen nem mondtuk meg, hogy a Borland-féle felületeknél hogyan adjunk meg címkéket. Turbo Assemblerhez megadtuk, ott meg sikerült egy hibát elkövetni: a címke után kettőspontnak kell következni, azaz:

```
cm:    mov ax, 7
```

Turbo Pascalban a következőképpen megy a címke definiálása: @<címke>:, például:

a)
```
program x;
uses crt;
var i:integer;
begin
     asm
            mov i, 100
     @cm:   push i
            call sound
            push 5
            call delay
            add i,5
            cmp i,1000
            jb @cm
            call nosound
     end;
end.
```

b)
```
program x;
uses crt;
label cm;
var i:integer;
begin
     asm
            mov i,100
     end;
     cm:
     asm
            push i
            call sound
            push 5
            call delay
            add i,5
            cmp i,1000
            jb cm
            call nosound
     end;
end.
```

(A CALL utasítás szubrutinhívásra szolgál, még ebben a számban foglalkozunk vele. A PUSH/POP utasításpárról is most lesz szó.)

A két változat ugyanazt csinálja, az első a kényelmesebb, a második akkor használandó, ha a címkére más asm-blokkból is akarunk hivatkozni.

Ez a program a címkedefiníciós kívül példát ad arra is, hogy hogyan lehet Pascal-függvényt meghívni assembly-ből. Figyeljünk arra, hogy a függvény paramétereit nekünk kell átadni a PUSH utasítással, ugyanabban a sorrendben, ahogy egy Pascal nyelvű hívásnál történne, pl.:

```
gotoxy (1,3);           push 1
                        push 3
                        call gotoxy
```

A visszakapott paraméter hosszától függően a következő helyeken jöhet:

byte (char) - AL
word (integer) - AX
dword (longint) - DX:AX
qword-ig (8 byte) (a 6 byte-os real) - DX:BX:AX

Külön dolog a pointer, ez DX:AX-ben lesz (DX a szegmens, AX az offset).

(Ha valaki esetleg nem ismerné a DX:AX típusú konvenciót: 4 byte, ebből az alacsonyabb helyiértékű szó az AX, a magasabb a DX.)

Borland C-ben is hasonlóan megy a dolog, csak nincs szükség @-ra, azaz <címke>:, viszont címke csak a kulcsszó elé kerülhet. Példa:

```
int main (void) {
     int i;
     asm {
            mov i,100
            }
     l1: asm {
            add i,5
            cmp i,1000
            jb l1
            }
     return 0;
}
```

Minden bizonnyal feltűnő, hogy ebben a programocskában nincs szó C függvények hívásáról. Az ok nagyon egyszerű: sehogy se bírtunk rájönni, hogyan kéne. Ha valaki tudja, szívesen vennénk, ha megírná... Annyi biztos, hogy ugyanúgy le kell PUSH-olni a verembe a paramétereket, csak fordított sorrendben, és a függvényhívás után fel kell szabadítani a veremterületet, pl. ugyanannyi POP utasítással. A visszaadott értéket ugyanúgy kapjuk vissza, mint Pascal esetén.

Még egy hülyeséget sikerült írni múltkor: az asm direktíva NEM ment el semmit. Ettől függetlenül a regiszterek többségét nyugodtan használhatjuk, a következőket ne bántsuk: DS, SS, BP, SP, valamint természetesen a CS. Ily módon számítsunk arra is, hogy az általunk hívott szubrutin is bele fog rondítani a regisztereinkbe, tehát az értékeseket mentsük el.

Még egy tanács: a Borland-féle fordítókat kapcsoljuk át 286-os módba (Options/Compiler Pascalban, Options/Compiler/Code Generation/More C-ben), ugyanis mi (egyelőre) alapvetően 8086-os utasításokkal foglalkozunk, de bizonyos utasítások 286-on több lehetőséggel rendelkeznek, és ezeket mi használni fogjuk.

Eme "rövidke" kitérő után folytassuk ott, ahol az előző számban abbahagytuk. Egyrészt ígértünk egy részletesebb magyarázatot az ugróutasítások operandusára, másrészt a feltételes ugrásokat is részletezzük kicsit jobban. Mindezek előtt a CALL/RET utasításpár:

CALL (call)

Szubrutin-hívás. Lehet közeli (kódszegmensen belüli), valamint távoli (másik kódszegmenre vonatkozó) hívás. Közeli ugrás esetén a gép a verembe menti a következő utasítás címét (visszatéréskor ez lesz az IP), majd egy ugrást hajt végre az operandus által meghatározott címre. Távoli ugrás esetén először a CS mentődik el, aztán a következő utasítás címe. Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg.

A címkék használatát itt is javasoljuk. A Borland-féle fordítóknál azonos módon használhatjuk őket, mint egyéb ugrási hivatkozásoknál, csak Pascalban asm blokkon belül definiált címkére nem ugorhatunk másik asm blokkból. Turbo Assembler-ben is hivatkozhatunk CALL-lal szimpla címkére, de ennél van elegánsabb megoldás is, másrészt, ha nagyobb memóriamodellt használunk, akkor visszatéréskor nekünk kell figyelni arra, hogy a hívás közeli vagy távoli volt-e. A jobb megoldás az, hogy egy eljárást készítünk, a főprogram törzsén kívül:

```
cm     Proc
       mov ax,cx
       mov bx,cx
       mov dx,cx
       ret
cm     EndP
```

RET (return), **RETF** (far return)

Visszatérés közeli vagy távoli szubrutinból. Közeli visszatérés esetén a veremből betöltődik az IP, távoli visszatérés esetén először az IP, majd a CS.

Most akkor végre az operandusok:

JMP

A relatív ugrás lehet rövid (+127/-128 byte-on belül) vagy teljes (+32767/-32768), ha a kódszegmens határán átlépne, akkor "átfordul", azaz IP értéke megfelelően változik, de CS nem növekszik/csökken. Továbbiakban a címzési módok, amelyek használhatók: regiszteres, indexelt (sima, bázissal, bázissal és eltolási címmel), indexelt regiszteres, bázisos. Ezek voltak közeli ugrások.

Távoli ugrás esetén nincs relatív mód, a többi mód áll, csak a megadott címről nemcsak IP-t veszi, hanem IP-t, majd CS-t.

Jcc

Itt lényegesen egyszerűbb a dolog, csak rövid és teljes relatív ugrásunk van, kivéve a JCXZ utasítást, amelynek nincs teljes, csak rövid relatív formája, erre figyeljünk!

CALL

A lehetséges operandusok megegyeznek a JMP utasításnál leírtakkal, kivéve a rövid relatív ugrást, az ugyanis itt nincs.

Ezen dolgok csak a teljesség kedvéért szerepeltek itt, ha lehet, használjunk címkéket, sokkal könnyebbé teszik az életet.

Most pár további szó a feltételes ugrások alkalmazásáról:

A szimplán jelzőbitekre épülő (és ilyen néven szereplő) feltételek nem szorulnak túl sok magyarázatra. Ezekkel lényegében megoldható minden, a kényelem érdekében viszont van két külön sorozat is: JA/JB, valamint JG/JL. Az elsőbe tartoznak: JA, JNA, JAE, JNAE, JB, JNB, JBE, JNBE; a másodikba JG, JNG, JGE, JNGE, JL, JNL, JLE, JNLE; valamint mindkettőhöz hozzácsapható a JE. A két csoport mindegyike elsősorban összehasonlításoknál használható, az a különbség, hogy az első előjel nélküli, a másik pedig előjeles összehasonlításokhoz jó. További magyarázkodás helyett példa:

```
Un     Proc
       mov al, 043h
       mov bl, 0a7h
       cmp al, bl
       jb cm
       stc
       ret
cm:    clc
       ret
Un     EndP

Sig    Proc
       mov al, 043h
       mov bl, 0a7h
       cmp al, bl
       jl cm
       stc
       ret
cm:    clc
       ret
Sig    EndP
```

A szubrutinok ugye az összehasonlítás eredményének megfelelően törölt vagy beállított C bittel térnek vissza. Előjel nélküli összehasonlítás esetén al értéke 67, bl-é 167, így bl nagyobb, azaz az első szubrutin törölt carry-vel tér vissza. Előjeles összehasonlítás esetén al=67, bl=-89, tehát al a nagyobb, a szubrutin beállított carry-vel tér vissza. Megjegyeznénk, hogy a negatív számábrázolás úgy történik, hogy a legmagasabb helyiértékű bit

az előjel, a többi pedig az abszolút érték kettes komplemens alakja, azaz az abszolútérték invertáltja megnövelve 1-gyel. Nézzük példaként a -89-et: az abszolút érték bináris kódja 1011001, az egyes komplemens (bitenkénti inverz) 0100110, a kettes komplemens 0100111, előjellel kiegészítve 10100111, azaz előjel nélküli értelmezésben 167. Gyakorlatban úgy a legegyszerűbb számolni, hogy (byte esetén) a negatív szám abszolút értékét levonjuk 256-ból, így megkapjuk a számot kettes komplemens alakban. Egy byte esetén így -128 és 127 között mozoghatunk.

Akkor most folytassuk az utasításkészletet.

PUSH (push word)
Egy szó elhelyezése a veremben. A verem természetéből adódóan egy szó lenyomásakor 2-vel csökken az SP. Formái:
push <szegmensregiszter>
push <effektív cím>
push <regiszter>
push #<adat>

Az utolsó csak 80186-tól kezdve van, részben erre utaltunk akkor, amikor a Borland-fordítóhoz javasoltuk a 286-os módot.
Az utasítás a jelzőbiteket nem változtatja meg.
Még egy megjegyzés: eddig az effektív címbe belevettük a regisztereket is, ezt ezután nem fogjuk tenni, némi átgondolás után nem tartjuk túl szerencsésnek. A MOV, az XCHG és az ADC utasításban leírt lehetséges formátumokhoz értsetek hozzá egy <regiszter>, <regiszter> módot is, valamint a NOT-hoz egy <regiszter>-t. Bocs...

POP (pop word)
Egy szó kiolvasása a veremből. Ez értelemszerűen a veremmutató megnövelésével is jár. Formái:
pop <szegmensregiszter CS kivételével>
pop <effektív cím>
pop <regiszter>

A POP utasítás sem nyúl a jelzőbitekhez.

PUSHF/POPF (push flags/pop flags)
Az F regiszter elmentése a verembe, ill. visszatöltése a veremből. A PUSHF nem bántja a jelzőbiteket, POPF esetén értelemszerűen a veremből származnak.

PUSHA/POPA (push all/pop all)
Több regiszter mentése a verembe, ill. betöltése a veremből. PUSHA esetén a sorrend AX, CX, DX, BX, SP, BP, SI, DI, POPA esetén értelemszerűen fordított. Mivel 8 regisztert mentünk, a veremmutató értéke 16-tal csökken/növekszik. A jelzőbitek nem változnak. Ez a két utasítás csak 80186-tól kezdve használható.

A PUSH/POP utasításcsoportról egy érdekesség:
Az adat elmentésének/betöltésének és a veremmutató átírásának a sorrendje különbözik a 80286 előtti és a 80286 vagy annál újabb processzorok esetén. 8086 és 80186 esetén először csökkent, aztán tárol a PUSH, 80286-tól fölfelé viszont először tárol, azután csökkent. POP esetén természetesen fordítva van ez is.

DEC (decrease)
Az operandus értékét csökkenti eggyel. Az operandus lehet szó és byte hosszúságú. Lehetséges formái:
dec <effektív cím>
dec <regiszter>

Az utasítás a C bitet nem változtatja meg, a többi jelzőbit ugyanúgy viselkedik, mint az ADC utasítás esetében.

INC (increase)
Az operandus értékét növeli eggyel. A továbbiak megegyeznek a DEC utasításnál leírtakkal.

MUL (multiply)
Előjel nélküli szorzás. Két lehetőségünk van: AL-t szorozzuk egy byte hosszú értékkel, ekkor az eredmény AX-be kerül, vagy AX-et szorozzuk egy szóhosszú értékkel, ez esetben az eredményt a DX:AX regiszterpárban találjuk. Formái:
mul <regiszter>
mul <effektív cím>

A jelzőbitek: SF, ZF, AF és PF értéke határozatlan, OF és CF egyforma lesz, magas, ha az eredmény felső fele nem nulla, egyébként törlődik.

IMUL (signed multiply)
Előjelhelyes szorzás. Az operandusok megegyeznek a MUL utasításnál leírtakkal, de 80186-tól van bonus is: egy effektív címen lévő szóhosszúságú értéket vagy szóhosszú regisztert megszorzunk egy szó- vagy byte-hosszú közvetlen értékkel, az eredmény egy szóhosszú regiszterbe kerül. Ebből az következik, hogy a gép az esetleges többletet nagylelkűen kidobja, erről az OF bit ad tájékoztatást. A bonus formátumai:
imul <regiszter>, <effektív cím>, #<adat>
imul <regiszter>, <regiszter>, #<adat>

A jelzőbitek értéke ugyanúgy változik, ahogy a MUL utasítás esetében.

DIV (divide)
Előjel nélküli osztás. AX-et oszthatjuk bytehosszú operandussal, ekkor az eredmény az AL-be, a maradék AH-ba kerül; vagy DX:AX-et osztjuk egy szóhosszú operandussal, ekkor az eredmény az AX-ben, a maradék pedig DX-ben lesz. Ha 0-val osztunk, akkor a 0-s megszakítás hívódik meg. Ugyanez történik, ha a hányados nem fér el a célregiszterben - gratulálunk a zseniális húzáshoz az illetékeseknek...
A lehetséges formák megegyeznek a MUL utasításnál leírtakkal.

IDIV (signed divide)
Előjelhelyes osztás. Továbbiak megegyeznek a DIV utasításnál leírtakkal, tehát itt nincs bonus, mint az IMUL-nál.

NEG (negate)
Kettes komplemens képzése. Formái:
neg <effektív cím>
neg <regiszter>

Jelzőbitek: a CF egy lesz, ha a forrásoperandus értéke 0 volt (azaz ha átvitel keletkezik), a többi bit szintén megegyezik az ADC utasításnál leírtakkal.

TEST (test)
Teljesen megegyezik az AND utasítással, csak nem tárolja az eredményt (ld. SUB/CMP).

NOP (no operation)
1 byte-os utasítás, nem csinál semmit, pl. szükség esetén helykitöltésre használható. Érdekességként megemlítenénk, hogy az operációs kód megegyezik az XCHG AX, AX utasítás kódjával...

Akkor most ennyit az utasításokról, a következő számban folytatjuk a felsorolást. A végére egy programocska jutott, amely igyekszik demonstrálni az eddig bemutatott utasítások egy részét. Megjegyeznénk, hogy a könnyebb áttekinthetőség kedvéért a példaprogramokban egy ideig nemigen fogjuk kihasználni az utasítások hatását a jelzőbitekre, lehetőség szerint a CMP utasítást használjuk.

```
calldos equ 021h

.286
.model small
.stack 0100h
.data

tx db 0ah,0dh,'A 3 és 1000 közötti
prímszámok:',0ah,0dh,0ah,0dh,0

.code

Main  Proc
      mov ax, @data
      mov ds, ax
      mov si, 0
cl:   mov ah, 02h     ; kiírórutin
      mov dl, byte ptr tx + si
      inc si
      cmp dl, 0
      je s
      int calldos
      jmp cl          ; kiírás vége

s:    mov di, 3       ; kezdés
rs1:  mov si, 2
rs2:  mov dx, 0       ; osztóciklus
      mov ax, di
      div si
      cmp dx, 0       ; ha nincs maradék,
      je nx           ; a szám nem prím
      inc si
      cmp si, di
      jb rs2
      call WrNm       ; a megtalált prím
      mov ah, 02h     ; kiírása
      mov dl, 020h    ; + space
      int calldos
nx:   inc di          ; következő szám
      cmp di, 03e8h   ; 1000-ig mehetünk
      jb rs1
      mov ah, 04ch    ; vissza a DOS-hoz
      int calldos
Main  EndP

WrNm  Proc
      push di         ; di mentése
                      ; a rekurzió miatt
      mov ax, di      ; a 10-zel való
      mov cl, 0ah     ; osztás leválaszt
      div cl          ; egy számjegyet
      mov cx, ax      ; a hányados (al)
      mov ch, 0       ; kerül di-be,
      mov di, cx      ; de ah-ra még
                      ; szükség lesz
      cmp al, 0       ; ha a hányados 0,
      je wr           ; ez az utolsó jegy
      push ax         ; jegy elmentése
      call WrNm       ; rekurzív hívás
      pop ax          ; aktuális jegy
wr:   add ah, 030h    ; számjegy
      mov dl, ah      ; kiírása
      mov ah, 02h
      int calldos
      pop di          ; utolsó di vissza
      ret             ; visszatérés
WrNm  EndP

      End Main
```

A program, mint a címfelirat is mutatja, a 3 és 1000 közötti számokat írja a képernyőre. Maga a keresőalgoritmus a létező legegyszerűbb: a vizsgált számot 2-től a nála 1-gyel kisebb számig minden számmal elosztja, és ha minden osztásnál kap maradékot, akkor a vizsgált szám prím. Ez a megoldás természetesen nagyban javítható. Javasoljuk a következőt: először írjátok át úgy, hogy az osztást csak 2-vel és a páratlan számokkal végezze, aztán úgy, hogy csak a vizsgált szám négyzetgyökéig terjedő számsorral osszon, végül pedig úgy, hogy csak a vizsgált szám négyzetgyökénél kisebb prímekkel osszon.
A kiíró rutin rekurzív megvalósítása elvileg korlátlan méretű számok kiírását teszi lehetővé. Gyakorlatban határt szab a stack, valamint a regiszterek mérete, de az előbbi nagyobb stack-kel, az utóbbi pedig némi átírással és memória használatával megoldható. A rutin jelenlegi formájában max. 2559-et tud kiírni.
A működési elve az, hogy leválasztja és elmenti a legkisebb helyiértéket (a 10-zel való osztás maradéka), majd a megmaradó számra (eredeti szám osztva 10-zel, ennek egészrésze) meghívja saját magát. Akkor fejeződik be a rekurzív hívogatás, ha a 10-zel való osztás után a hányados 0, azaz a legmagasabb helyiértékű jegyet is leválasztottuk.

Ennyi fért be ebben a hónapban. Találkozunk (remélhetőleg) áprilisban.

Bryan

PC CODE-orgás

Ez a sorozat főleg azoknak szól, akik már ismerik az assembly nyelv alapjait, és most ismerkednek a DOS, a BIOS és a hardver lehetőségeivel. A sorozatban sorra kerülnek úgy a fontosabb rendszerhívások és táblázatok, mint az egyes hardver elemek lehetőségei és kezelése. Minden cikk végén lesz egy-egy rövid példaprogram, ami gyakorlatban ad példát a cikk tartalmának használatára. Hát akkor in medias res:

A DOS file-kezelése, a TSR-funkció

A file-ok kezelésére alapvetően két módszer van: az FCB-s és a handle-re alapozott változat. Az első egy régi jó CP/M örökség, aki ismeri, az tudja hogy mennyire nehézkes, aki meg nem, az jobb, ha meg se nézi. A handle-es változat a DOS 2.0-val jelent meg, és kb. olyan szintű kezelést tesz lehetővé, mint a Borland cég fordítói. Az egész rendszer központi eleme a handle. Ez egy 2 byte-os azonosító, amit minden file nyitáskor a file-hoz a rendszer hozzárendel. A későbbiekben minden file-műveletnél ezzel az azonosítóval lehet a file-ra hivatkozni. A műveletek az INT 21h-val érhetők el, a paraméterátadás általában ugyanúgy zajlik.

Bemenet:
AH a művelet kódja
AL a művelet kiegészítő adata
BX a handle
CX az átviendő byte-ok száma ill. attribútum, ha szükség van rá
DS:DX a file neve ill. az átviendő adatok címe
ES:DI a második file neve
Kimenet:
CF hiba van
AX eredmény ill. hibakód

A műveletek :

File megnyitása
AH = 3Dh
DS:DX = file neve (ASCIIZ)
AL = megnyitás módja = isss0aaa , ahol
i = az öröklés bitje, ha ez 0, akkor a programunkból indított más programok is használhatják ezt az állományt.
sss = a használati jog megosztásának bitjei:
000 = kompatibilitási mód
001 = az írás és az olvasás is meg van tiltva
010 = csak az írás van megtiltva
011 = csak az olvasás van megtiltva
100 = semmi sincs tiltva
aaa = a hozzáférés bitjei:
000 = csak olvasás
001 = csak írás
010 = mindkettő
Kimenet:
BX = handle

Ez a szolgáltatás egy MÁR LÉTEZŐ file-t nyit meg. A file-megosztás feladatát a SHARE.EXE látja el. A hozzáférés szerepe nyilvánvaló, de a megosztási módról nem árt egy pár szót ejteni. Ezzel csak akkor találkozunk, ha van olyan programunk (parent, szülő), ami valami más programot (child, gyerek) indít. Ekkor a szülő a gyereket egyes file-ok használatában korlátozhatja a megosztási jogok megfelelő beállításával. Ekkor a filenyitásra három szabály van:

1. A gyerek nem tilthat olyan hozzáférési módot, amit a szülő használ.
2. A gyerek nem használhat olyan hozzáférési módot, amit a szülő megtiltott.
3. Ha a file nem ReadOnly, akkor ha a szülő kompatibilitási módban nyitotta meg a file-t, akkor a gyerek is csak így nyithatja meg.

Vigyázni kell, hogy ha fennáll a lehetősége, hogy a programunk a gyerek szerepébe kerülhet, akkor a file-nyitásnál a "semmi tiltás" módot válasszuk, mert különben esetleg a rendszer egy "Sharing violation"-nal honorálja igyekezetünket, ezen felül ha nincs rá szükség, kerüljük az "írás és olvasás"-hozzáférést, ugyanezen okból. Egy példa a megosztás használatára:

Egy program, aminek feladata egyes file-ok védelme. A program betölti magát, megfelelő jogokkal megnyitja a védendő file-okat, majd meghívja a COMMAND.COM-ot. A kapott promptból a user indíthat programokat, bármit csinálhat amíg a védelmet meg nem sérti. Ekkor a DOS egy hibakezelő rutint indít, amit a védelmi programunk már jó előre átvett. Ez a rutin naplózhatja a próbálkozást, kérhet jelszót, vagy azt tehet, amit csak akarunk, megakadályozva ezzel a jogtalan file-hozzáférést. Ez egy igen jó dolog lehet, már ha a megfelelő oldalról nézzük. (Van lehetőség arra is, hogy egy file bizonyos részéhez tiltsunk meg minden hozzáférést, de erről majd később lesz szó.)

File létrehozása
AH = 3Ch
DS:DX = a file neve
CX = attribútum, bár tulajdonképpen. csak a CL számít:
1....... megosztható (Novell NetWare)
.1...... nem használt
..1..... archív
...1.... könyvtár
....1... lemezcímke/csak futtatható(NetWare)
.....1.. rendszerfile
......1. rejtett
.......1 csak olvasható

File-mutató mozgatása
AH = 42h
BX = handle
CX:DX = elmozdulás (előjel nélküli dword)
AL = mozgatás módja
0 = a file elejétől
1 = az aktuális helytől
2 = a file végétől számítva
Kimenet:
DX:AX = a mutató helyzete a file elejétől

Írás file-ba
AH = 40h
BX = handle
CX = írandó byte-ok száma
DS:DX = az adatok címe
Kimenet:
AX = a kiírt byte-ok száma

Olvasás file-ból
AH = 3Fh
BX = handle
CX = olvasandó byte-ok száma
DS:DX = a célterület címe
Kimenet:
AX = beolvasott byte-ok száma (0 = filevégén vagyunk)

File lezárása
AH = 3Eh
BX = handle

Teljes név lekérdezése
AH = 60h
DS:SI = rövid név (ASCIIZ)
ES:DI = puffer a teljes névnek

Hmmm! Ez általában NEM szokott a könyvekben szerepelni, pedig igen hasznos tud lenni néha. Visszaadja a file teljes nevét, beleértve a SUBST-olt drive-okon lévők VALÓS nevét is.

Ha egy művelet során valamilyen hiba adódik, akkor az INT 21h után a CF értéke 1 lesz és az AX tartalmazza a hibakódot. A szabványos hibakódok a következők:

0 - Nincs hiba
1 - Érvénytelen függvényszám
2 - A file-t nem találja
3 - Az elérési utat nem találja
4 - Nincs szabad handle
5 - Érvénytelen hozzáférési kísérlet
6 - Érvénytelen handle
7 - Hibás az MCB (a következő számban lesz ismertetve)
8 - Nincs elég memória
9 - Érvénytelen memóriacím (ilyet még nem láttam)
A - Érvénytelen környezeti változó
B - Érvénytelen formátum
C - Érvénytelen hozzáférési kód
D - Érvénytelen adat
E - Fenntartva
F - Nem létező drive
10 - Törlési kísérlet az aktuális könyvtárra
11 - Nem ugyanaz a két drive
12 - Nincs több file
13 - A lemez írásvédett

Van öt handle, amelyet a DOS az alap-eszközökre irányít :
0 - szabványbemenet
1 - szabványkimenet
2 - hibakimenet
3 - első soros vonal
4 - első nyomtató

(Ezek használata akkor célszerű, ha azt akarjuk, hogy a programunk ki/bemenetét át lehessen irányítani pl. PROG.EXE > OUT.TXT)

Ezek a legalapvetőbb file-műveletek, alkalmazásukra példaprog a cikk végén található. Eme számban sorra kerülő másik nagy falat a TSR-funkció leírása. A rövidítés (Terminate and Stay Resident) arra utal, hogy az ezt használó program futása után nem szűnik meg működni, hanem beépül a DOS-ba, és bizonyos jól meghatározott esemény(ek) bekövetkeztekor átveszi annak feldolgozását. Valójában arról van szó, hogy átveszünk bizonyos megszakításokat, amelyek a minket érdeklő szolgáltatást érintik, és kilépéskor megmondjuk a DOS-nak, hogy az általunk használt memóriát (ahol a rutinjaink vannak) ne írja fölül. Ezek szerint a programunk két részből fog állni: a saját megszakításrutinból és az inicializálóból. A megszakításrutin dolga a feladattól függ, nem lehet előre megmondani, az inicializáló teendői viszont általában ugyanazok:

1. Lekérdezni az eredeti megszakításrutin címét
2. Beállítani helyette a sajátunkat
3. Kiszámolni, hogy mennyi memóriát akarunk lefoglalni és visszalépni a DOS-ba.

Az eredeti rutin címére azért van szükség, hogy az általunk átvenni nem kívánt funkciókat visszairányíthassuk az eredeti rutinokra. Pl. ha a file nyitást akarjuk átvenni, akkor a billentyűzet-olvasást hadd végezze csak a jó öreg DOS, abba kár lenne beleszólnunk. Ezek a szolgáltatások is az INT 21h-val érhetők el :

Megszakítás lekérdezése
AH = 35h
AL = a megszakítás száma
Kimenet:
ES:BX = távoli cím a megszakításkezelő rutinra

Megszakítás beállítása
AH = 25h
AL = a megszakítás száma
DS:DX = távoli cím a megszakításkezelő rutinra

Rezidens kilépés EXE file-oknál
AH = 31h
DX = rezidens rész hossza a PSP-vel együtt para-ban

Rezidens kilépés CSAK COM file-oknál
CS:DX = utolsó rezidens byte címe
INT 27h

Néhány, a példaprogramban nem szereplő INT 21h-függvény :

DOS verziószám lekérdezése
AH = 30h
Kimenet:
AH = kis verziószám (pl. 6.22 esetén a 22)
AL = nagy verziószám (pl. 6.22 esetén a 6)

Könyvtár létrehozása (MKDIR, MD)
AH = 39h
DS:DX = a könyvtár neve (ASCIIZ)

Könyvtár törlése (RMDIR, RD)
AH = 3Ah
DS:DX = a könyvtár neve (ASCIIZ)

Könyvtárváltás (CHDIR, CD)
AH = 3Bh
DS:DX = a könyvtár neve (ASCIIZ)

Aktuális könyvtár lekérdezése
AH = 47h
DL = drive (0=alap,1=A,2=B,stb.)
DS:SI = egy 64 byte-os puffer
Kimenet:
A puffer tartalma = az aktuális könyvtár
Megjegyzés: A drive betűjét nem veszi bele a könyvtár nevébe

File törlése
AH = 41h
DS:DX = a file neve (ASCIIZ)

File átnevezése
AH = 56h
DS:DX = a régi filenév (ASCIIZ)
ES:DI = az új filenév (ASCIIZ)

File attribútumának lekérdezése/beállítása
AH = 43h
AL = 0 - lekérdezés 1 - beállítás
CX = attribútum

File létrehozási idejének lekérdezése/módosítása
AH = 57h
AL = 0 - lekérdezés 1 - beállítás
A dátum a DX, az idő a CX regiszterekben helyezkedik el :
CX = hhhhhmmmmmmsssss ahol
hhhhh = óra mmmmmm = perc sssss = másodperc/2
DX = yyyyyyymmmmddddd ahol
yyyyyyy = (év-1980) mmmm = hónap ddddd = nap

A következő szám tartalmából:
További DOS függvények
A DOS memóriakezelése, táblázatai
A BIOS alapjai

EXAMPLE1.ASM példaprogram

Az aktuális könyvtárban létrehoz egy FILES.LOG nevű file-t,majd elfogja az INT 21-et és ebbe a file-ba naplózza minden INT 21/3D-vel megnyitott file nevét.

```
;
.286                                          ;
seg_a     segment                             ;
          assume cs:seg_a,ds:seg_a            ;
                                              ;
old_21    dd 0                                ; - A
régi INT 21 címe
filename db 80h dup (0)                       ; - A
naplófile teljes
                                              ;
neve
crlf      db 13,10                            ; -
Sorvégjel
                                              ;
new_21    proc far                            ;
          assume cs:seg_a,ds:nothing;
           pushf                              ; +
           push ax                            ; |
           push bx                            ; |
Regiszterek
           push cx                            ; |
elmentése
           push dx                            ; |
           push si                            ; |
           push ds                            ; +
                                              ;
           cmp ah,3Dh                         ; +
File nyitás
           jne orig_21                        ; +
történik-e ?
                                              ;
Igen,DS:DX mutat a
                                              ;
file nevére
           push ds                            ; +
A kapott file neve
           push dx                            ; +
címének elmentése
                                              ;
           mov ax,cs                          ; +
           mov ds,ax                          ; |
           mov dx,offset filename             ; |
Naplófile megnyitása
           mov ax,3d02h                       ; |
           pushf                              ; | -
+
           call old_21                        ; | -
INT 21
           mov bx,ax                          ; +
                                              ;
           mov ax,4202h                       ; +
           mov cx,0                           ; |
Pozicionálás
           mov dx,0                           ; | a
file végére
           pushf                              ; | -
+
           call old_21                        ; + -
INT 21
                                              ;
           pop dx                             ; + A
kapott file neve címének
           pop ds                             ; +
visszaolvasása
                                              ;
           mov si,dx                          ; +
           mov cx,0                           ; |
  chk0:                                       ; |
           inc cx                             ; |
           inc si                             ; |
CX:=a filenév hossza
           cmp byte ptr [si],0                ; |
           jne chk0                           ; +
                                              ;
           mov ah,40h                         ; + A
filenév kiírása
           pushf                              ; | -
+
           call old_21                        ; + -
INT 21
                                              ;
           mov ax,cs                          ; +
           mov ds,ax                          ; |
A "crlf"-ben
           mov ah,40h                         ; |
tárolt sorvégjel
           mov dx,offset crlf                 ; |
kiiratása
           mov cx,2                           ; |
           pushf                              ; | -
+
           call old_21                        ; + -
INT 21
                                              ;
           mov ah,3eh                         ; + A
napló lezárása
           pushf                              ; | -
+
           call old_21                        ; + -
INT 21
                                              ;
  orig_21:                                    ;
           pop ds                             ; +
           pop si                             ; |
           pop dx                             ; |
A regiszterek
           pop cx                             ; |
visszaállítása
           pop bx                             ; |
           pop ax                             ; |
           popf                               ; +
           jmp old_21                         ; - A
régi INT 21
new_21    endp                                ;
                                              ;
resident:                                     ; -
Idáig lesz rezidens !!!
                                              ;
csak_nev  db "FILES.LOG",0                    ; - A
naplófile neve
                                              ;
msg       db "FILELOG installed"              ; +
Kiírandó üzenet
          db 13,10,"$"                        ; +
                                              ;
inst_msg  db "FILELOG already "               ; +
Hibaüzenet
          db "installed",13,10,"$"            ; +
                                              ;
init      proc                                ;
          assume
cs:seg_a,ds:seg_a,ss:stk_seg
          mov ax,seg_a                        ; + A
szegmens-
          mov es,ax                           ; |
regiszterek
          mov ds,ax                           ; +
inicializálása
                                              ;
          push es                             ; +
          mov ax,3521h                        ; | A
régi INT 21
          int 21h                             ; |
lekérdezése és
          mov word ptr old_21   ,bx           ; |
eltárolása az
          mov word ptr old_21[2],es           ; |
"old_21"-ben
          pop es                              ; +
          cmp bx,offset new_21                ; +
Ha már installálva van,
          je installed                        ; +
akkor kilépni
                                              ;
          mov si,offset csak_nev              ; + A
naplófile teljes nevének
          mov di,offset filename              ; |
előállítása a "csak_nev"-ből
          mov ah,60h                          ; | a
"filename"-be.
          int 21h                             ; +
                                              ;
          mov ah,3ch                          ; +
          mov dx,offset filename              ; | A
naplófile létrehozása
          mov cx,0                            ; |
Attribútum = normal
          int 21h                             ; |
          mov bx,ax                           ; +
                                              ;
          mov ah,3eh                          ; +
Az újonnan létrehozott napló-
          int 21h                             ; +
file lezárása
                                              ;
          mov ax, 2521h                       ; +
          mov dx,offset new_21                ; |
Az új INT 21 beállítása
          int 21h                             ; +
                                              ;
          mov ah,9                            ; +
          mov dx,offset msg                   ; |
Üzenet kiiratása
          int 21h                             ; +
                                              ;
          mov dx,offset resident              ; +
          shr dx,4                            ; | A
rezidens rész hossza para-ban
          inc dx                              ; +
          add dx,10h                          ; - +
a PSP hossza (10h para)
          mov ah,31h                          ; +
          int 21h                             ; +
Rezidens kilépés
                                              ;
  installed:                                  ;
          mov ah,9                            ; +
Ha már installálva van,akkor
          mov dx,offset inst_msg              ; |
ki kell írni a hibaüzenetet,
          int 21h                             ; +
          mov ax,4c01h                        ; +
és ki kell lépni ERRORLEVEL=1
          int 21h                             ; +
értékkel.
init      endp                                ;
seg_a     ends                                ;
                                              ;
stk_seg  segment stack                        ; +
 my_stk  db 400h dup (?)                      ; | 1
KB-os verem
 stk_end db ?                                 ; |
stk_seg  ends                                 ; +
end       init                                ; - A
kezdő rutin az "init"
```

Hotta

'Óvakodj március idusától' — jövendölte a jós Ceasearnak, aki egybehangzó vélemények szerint nem a szomszédék német juhásza. És igaza volt. Már csak azért is, mert odakint zuhog a hó, ami azért március idusán nem túl cool. Aigner Szilárd követői (nem az Eduschoboyok, hanem a meteurológusok) az időjárásjelentésből már kiderithették ott fent a létra tetején, hogy már megint jelentős késéssel készül a Posta. Nem baj, havonta max. egy ünnepnap van (na jó, decemberben három, de azokra sosem emlékszem), ezen az egyen igazán dolgozhatok már valamit... Március idusa úgy látszik kezd az idegeimre menni (mit hajtogatom már állandóan?!), azonkívül legnagyobb nemzeti ünnepünk, leszámítva április 1-et. Ennek örömére úgy gondoltam, hogy megemlékezem a forradalmi eseményekről, és felelevenítem ama bizonyos március eseményeit. Voltak benne márciusi ifjak (az én interpretálásomban: Young Martians, ami asszem valami hasonlót jelent), PTF/YMS, Joe Kay/YMS és a többiek, akik a Pilvaxban már korán reggel tök jól vannak, olyannyira, hogy a Nemzeti Múzeumnál belépnek az Internetre, és .doc-file-okban szétküldik a 'Talpra magyar, ha hanyattestél...' és a 'Még sirnak a kertben a bősi sirályok, Még földelt a lámpa a paplak előtt...' kezdetű forráskódjaikat, majd pedig áttámolyognak a Renderel és Heckenasthoz, ahol a magyar történelemben először multimédia CD-kre nyomják a 12 Bitset. Miután fizetés nélkül távoztak, elsietnek a legközelebbi őrszobára egy cimborájukért, akit illegális programok terjesztése miatt alkalmasint bekasztliztak, de így legalább fedél van a feje fölött. (Már nem tudom, hogy hívják. Tán Csicsnak, vagy valami ilyesmi...) Szóval marha jó kis háromoldalas cikket írtam az ügyről, kitérve benne a szabadságharc főbb eseményeire is, mindezt természetesen a Posta helyett (kicsit unalmas már ez a levelezés így ötvenegynéhány szám után). Nagy bánatotokra azonban ezt nem fogjátok elolvasni. Midőn ugyanis megmutattam legújabb művemet a felsőbb hatóságoknak (Lajos) illetve alárendeltjeimnek (Getto), az az osztatlan meggyőződés alakult ki bennük, hogy ez így nem mehet, és engem egyébként is haladéktalanul tarkón kell lőni. Fent említett incidens szerencsémre nem következett be, amely talán elképesztő előrelátásomnak köszönhető, miszerint a mozdítható tárgyakat (ebbe benne foglaltatnak a lőfegyverek is) már régen eladtam fizetőképes egyedeknek. Ez egyrészt kellemes bevételi forrás, másrészt megelőzi az általam nemkívánatosnak minősített kivégzéseket (mármint az enyémet). Mivel még hozzávetőlegesen élek, csináltam megint levelezési rovatot — azt meg majd mindjárt eldönthetitek, hogy jobban jártatok-e ezzel...

Istentisztelet

Idvezlégy CoVboy!

Bless az egész bagázsra. Az idén megjelent első CoV mind formájában, mind tartalmában medievális uralkodó (gy.k.: király). Főleg a különféle progtech rovatok takarították be (gy.k.: arattak) szukcessziát (gy.k.: sikert) nálam. A progtech rovatok azonban nagyobbra is növekedhetnének, persze csak ha ez nem okozza az amúgy is kis terjedelmű POSTA megcsonkítását, vesztét (gy.k.: extinkcióját). Elő is fizettem volt vala. Megőrültem, mikor megláttam, hogy eme szívemnek kedves sajtóorgánum célul tűzte ki maga elé a PC-s zajongók informálását. Amikor azonban a tartalmat megláttam, üvegessé vált szemem, és csak annyit mondtam: már Ti is?! Az MS Home(sexual) témát, kérem, oh, töröljétek. Más szóval elég gennyesnek tartom. Pláne egy ilyen lapban! Fuck Microsoft! (**Ejnye! Hogy lehet ilyen szélsőségesen, de mindamellett a tömörség igényével véleményt nyilvánitani?! - CoVboy**)Ha mindenáron Soundbitset akartok, legközelebb elküldöm az én általam legtöbbször kimondott szavakat és mondatokat, valamint különféle evést-ivást (ivást) követő effekteket, megnyilvánulásokat. Abból mindenki okulhat kedve szerint és engedélyhez kötöttség nélkül színesebbé teheti Windowsát. (Úgy érzem, sikerült megtartanom a kultúrált kritika határait, bár ez jelen esetben nehéz volt...)

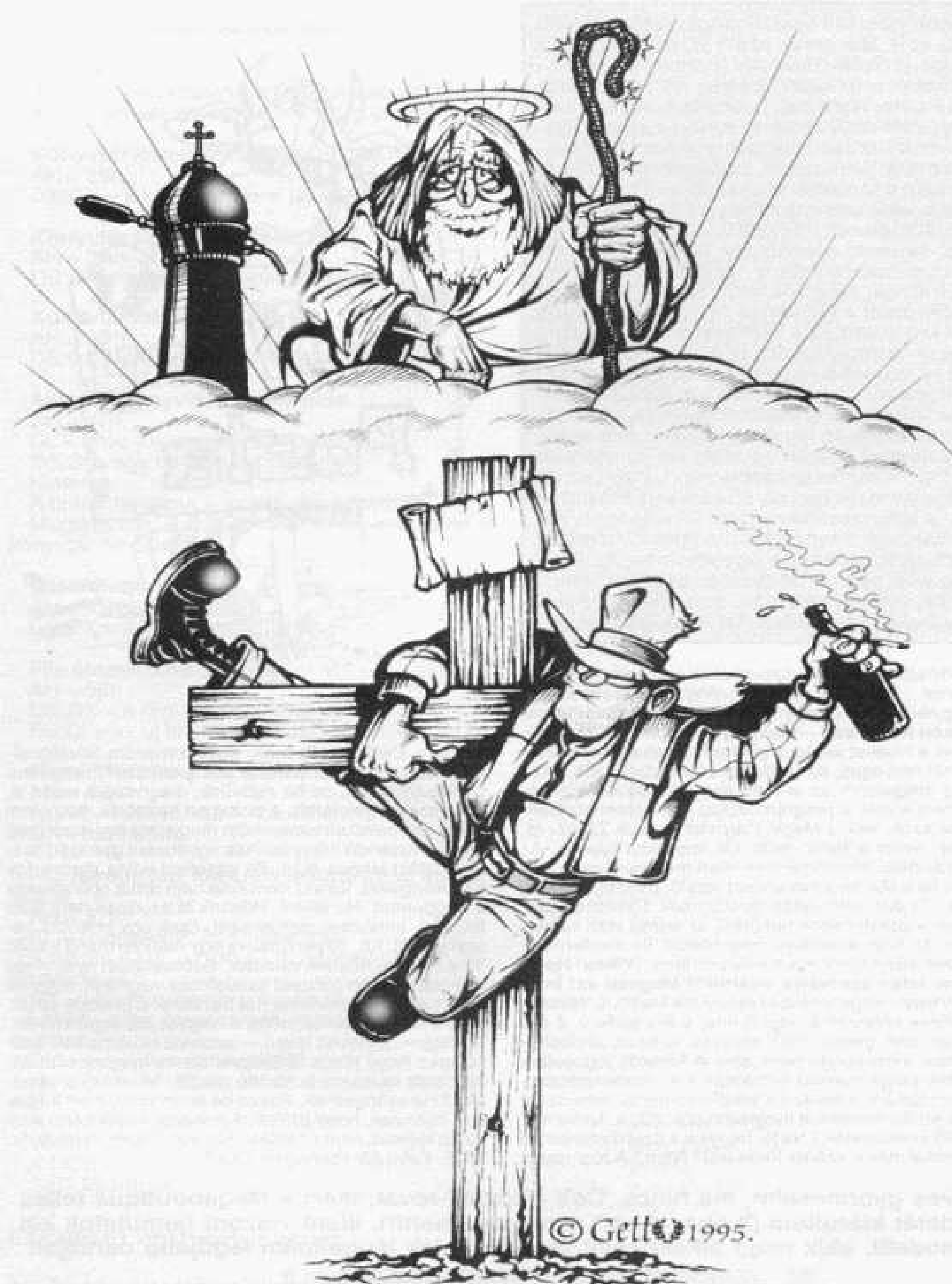
Más. Az az érzésem, hogy aki csak úgy kritizálgatja a CoV-ot, vesszen. A büne istenkáromlás, megmondhatója ennek minden igazhitű CoVboyfélő. De bocsáttassék meg nekik, hisz egy részük nem is olvasta a Folytatásos Biblia minden könyvét, ill. 1990 óta (ha jól emlékszem, bár akkor még az archaikus C=64 szekta tagja voltam, nem ilyen 17. szintű PC-s cleric. De néha megremeg hitem, ilyenkor parázna gondolataim támadnak, és mindegy mi van, csak gép legyen a közelben...) Az igazhitű CoV-os nemcsak a bibliát ismeri és régebbi füzeteit is birtokolja, tanulmányozza, de elolvasta a különszám fedőnevű apokrif iratokat is, valamint az Évkönyveket is betéve tudja.

Legnagyobb becsben azonban CoVboy és Getto (f)arkangyal művei állnak, amik isteni sugallmazásra készültek el, a plebs közé CoVboy hozta le az égből, mikor alászállt (értsd: részegen lefordult a libegőről.) Az igazhitű imígyen imádkozik:'CoVboyunk, ki a HQ-n vagy, töltessék tele a te ko(po)rsód! Jöjjön el a te országod, legyen meg a te (v)akaratod, miképpen a HQ-n, úgy itt nálunk is. A mindennapi folyékony kenyerünket add meg nekünk ma, holnap, és ezentúl mindig. Ne feledkezz meg a töményről sem! De szabadíts meg a lamerektől, a Microsoft Home sorozatától és segíts a másnaposság elviselésében, mert tiéd a HQ, a posta és a szerkesztés joga, mindörökké, Amen.

Mint minden vallásban, itt is vannak szakadárok, elégedetlenkedők. A Plus4-esek és a 64-esek testvérháborúja is ezt mutatja. De sok vér folyt a hangkártyák nyomtatott áramköreire is. Értelmetlenségét és elvakultságát kevesen realizálták. Ez azonban az ördög műve. Kezdetben teremté az ördög az AdLib és SoundBlaster hangkártyákat, majd a pokol mélyéről előkúszott Microsoft Home, és szabadjára engedte szörnyű fiait, a Creative Writert, a SoundBitset, majd a különféle multimédiás vadállatokat. Ikrei a véletlen folytán aránylag normálisabbra sikerültek. Ők a Simulator fiúk, a Space és a Flight. A gonosz hangkártyák ellen manapság ne fokhagymával védekezzetek feleim, hisz ez babona, hanem GUS-szal. A MS-nak azonban a mai napig nincs megbízható ellenszere, szóval csak gumikesztyűben v. óvszerrel... Most szót ejtek az ördög legaljasabb lényeiről. Egyikük az... (**Itt egy újság neve következett volna, de én kihúztam — CoVboy**) Másikuk az áramszünet, ami a híveket vallásuk gyakorlatának egyik kultikus részénél fenyegeti, ez pedig az áramszünet. Ezutóbbi mindig megjelenik az el nem mentett állások környékén. Nem kíméli a programozókat sem. Nem sorolandók ide azok, akik a Magic Carpetet keresik ZX-81 - re, ha lehet akkor a Basic-listát. Ők maguktól ilyenek. Az ártó szándékú teremtmények ellen eredményesen léphetnek fel a Martens bakancsot viselő, baseballütőkkel (mace +3) járó-kelő vallási fanatikusok. Szentnek számítanak a játékleírások beküldői, az egész stáb és persze én. Az Isten személye még vitatott, de mindenképpen ezek közül kerül majd kiválasztásra. (**Yikes! Hogy lehetne Isten személye vitatott?! Megvan az! Íme: — CoVboy**) Nagyboldogasszonyunk Mel(l)us. Minden követőinek kötelező a napi 3 ima, 6 óra játék v. 8 óra programozás, gyakori CoV-olvasás, kultikus alkoholfogyasztás, kicsapongó nemi élet. A követők jogosultak különféle sárga csekkek birtoklására és rendeltetésszerű használatára. Kötelező a templombajárás, eme szent helyek szinte mindenütt megtalálhatók. (Gy.k. kocsmák, HW/SW szaküzletek.) Na jó, hagyjuk a szentfazekasdit!

Hallottál már a száraz fürdésről? Nem? A mai napig én sem. De képzeld csak, egyik haverom felvilágosított, hogy létezik ilyesmi. A dolog mikéntjét még nem pontosan értjük, de ha rájövünk, megosztjuk veled is, hisz' szükséges lehet. A dolog ott kezdődik, hogy fent meg nem nevezett ismerősöm megjelent egy most meg nem nevezendő hölgy (akihez egyébként gyengéd szálak fűzték) lakása előtt. Be szeretett volna menni, így hát csöngetett. Válasz nem érkezvén ismét operate-olta a ringbuttont. No effect. Hősünk itt azonban nem adta fel, várt, miközben percenként, csak úgy poénből becsengetett. Kb. 10 perc múlva egy mély férfhang kiszól: '*Ki az?*' Mire hősünk válaszol. Bebocsájtást nyer, majd egy hiányosabb öltözetű fiatalember megkérdi, hogy mi a f***t akar. Megmondja hát barátunk a jövetele célját. Erre a fiatalember előHIVja a hölgyet, aki éppen fürdik. A hölgy — jólnevelt lévén — azonnal előjön a hívó szóra, igaz hogy nincs túlöltözve, de ez megbocsátható, hisz már szárazra is törölte magát. Mi ebből a tanulság? Ha csöngetnek, vizezd be tenmagad, mert különben rájönnek, hogy b***tál. A kishölgy egyébként, mint utóbb kiderült, nimfomániás...Na csá! Szigetszentmiklós, 1995. Febr. 23. Pornográf Viktor

Kedves gyermekeim, ma nincs 'CoV öltöztet'-rovat, mert a Megaboutique teljes készletét kiárultam (hiába, jó volt a management!), alant viszont bemutatok két topmodellt, akik majd alkalmasint viselni fogják lángelmém legújabb darabjait



Getto koma így képzeli ezt az istentiszteletes dolgot

CoVboy: Ah. Klasszikus levél, melyre vagy nem válaszolok semmit (rövid röppálya után a Tresken feliratú dobozban landol (bocs a hejesirásér, de a Gettot júzolom ilyen célokra, hogy valami hasznom legyen már belőle), vagy valami általánosságot gagyogok. Maradjunk a második verziónál. Jól van, fiam, derék jó hívő vagy, mert rettegő tisztelettel szólítod meg Atyádat (amit egyébként mindenkitől elvárok, csak ritkán jön be). Mostanság ez egyébként is aktuális, mert most úgyis ilyen ünnepélyes napok vannak, úgymint Lányok napja, Petőfiéké és még van a Tanácstalan Köztársaság is, ami mostanság már nem is annyira ünnep. Ha már a LÁNYOKNÁL TARtunk (most látom, hogy valaki rátenyerelt a Kepszlokra, és éllyen a magyaros írásmód is!), mindenképpen jó lett volna, ha megadod ennek a nimfomániás lánynak a nevét és címét, mert a Getto rendkívül érdeklődik az egész ügy iránt... Ki tudja, talán a mértéktelen Dallas-fogyasztás hozza ki belőle ezt a permanens szaporodási hajlamot?! Én már nem bírok vele, szóval kérek minden halálraszánt XX-kromoszóma tulajdonost, hogy jelentkezzen, és vigye innen ezt a nagy, kövér hímet, mert egész álló nap itt dürrög a fülembe, és én ezt nem nagyon bírom (ez az egyik oka egyébként, hogy nem válaszolok a levelekre). Van még több ok is, csak ahhoz egy kis idő kell, amíg kitalálom, hogy mik is azok. Nem baj, fő a vidámság, és a bableves. Jaj, egészen kiment a t. Levélíró a fejemből! Neki is válaszolni kell... Szóval:

Aha. Jó duma... Puszi: CoVboy.

Ezen túl is vagyok, nézzük, mit mond a következő levél. Cool, ebben nincs is levél. Valaki már kidobta helyettem. Nagyon jó. Kibontok egy másikat. Nem, előtte inkább egy sört, mert biztos, ami biztos. Na, nézzük: glugluglu... Hol az a levél, most már úgyis mindegy!

Kis követelőző

Kedves tehénbanda! Tudom, hogy a csata (és mata)-tehenek legfőbb erénye a csigalassúság (biológiai melléklet: a marhafélék tehát a csigák osztályába tartoznak), a magamfajta előnyös jellemvonása viszont a türelmetlenség. Úgyhogy ha nem küldítek el azonnal a '94 decemberi CoV-ot (mondjuk egy Mac-kel megspékelve), a következő intézkedéseket teszem (teljesen jogosan, mivelhogy '94-re előfizettem):

1. Beküldöm a szerkesztőségbe minden 8 napon túl használt zoknimat;
2. Személyesen jelenek meg 8 napon túl mosdatlanul;
3. lásd a másik oldalt.

VIDA SZABOLCS, Veszprém

(**A másik oldalon teheneket gyilkoltak in graffiti, viszont with buzzsaw, amiért feljelentést tettem az Állatvédőknél, tehát reszkess, te levélíró! Persze ez nem magyarázza meg, hogy miért van valakinek szüksége a '94 decemberi CoV-ra. Ilyen gazdag emberek vannak a Földön?! LAJOOOOOSSSS! Emeljünk árat! — CoVboy**)

Most látom egyébként, hogy valaki szörnyen összekeverte a leveleimet, és most azokat olvasom, amiket elsőre kidobásra ítéltem. ÍGY EGYSZERŰEN NEM LEHET DOLGOZNI!!! (Jó, mondjuk nem is igazán, akarok, DE EZ AKKOR IS TARTHATATLAN! Béremelést követelek! Utána majd meglássuk, mi lesz... Addig is találtam egy levelet: (Rá van írva, hogy 'KUKA', mit keres még mindig itt?! Mi ez, valaki feltalálta a visszajáró levelet, ami előjön rendeltetési helyéről, és itt kísért nekem?!)

Kultúra

Helló Covantyú! Voltál már fogantyú?

Először is: A CoV #51 posta válaszaidban több saját poénom erőteljesen visszaköszön. Szóval így vagy te egy (ál)jópofa humanoid ezen a planétán, hogy a válaszaidat is mástól szeded. Gondolok itt a 'Micuskás' levelem első bekezdésére. Ejnye-bejnye!

Mivel a Miking címét nem adtad meg, ezért neked válaszolok: Miking, Miking, hol is hallottam ezt a nevet? Csak nem olvastam már tőle valahol valamit? (**De, mivel egy időben fejedelmi többesben kommunikáltam, csak akkor volt benne egy vessző, meg egy space is — CoVboy**) El kell ismerni, jelentős dolgot feszeget: tudniillik a kultúra 'kitágulása' napjainkban c. filozófiai eszmefuttatást fejtette ki egyedi módon. A műveltség alatt ma is humán tudományokban való jártasságot értik. Pl.: Shakespeare, Beethoven alkotásainak ismerete, beszélt és írott nyelvek szabályai, történelem és értelmezései az aktuális világnézet szerint, hogy melyik operában kit ölnek meg, fű és fa, azaz a társadalmi-biológiai környezetről ismeretekkel bírjon.

Bizony, bizony, (... **az az amerikai bölény latin neve — CoVboy**) napjainkban új elemek jelentek meg: (**határozottan tartósabbak... — CoVboy**) pl. disco-kultúra (...**yikes!...**) video-kultúra, sex-kultúra (**Dürr! — Getto**), computer-kultúra (...**byte byte, love, byte byte, happiness...**), fax-kultúra (...**fax off!...**), tv-kultúra (...**Viva Dallas! A Blikkben címlap-hír volt, hogy feltámad a Bobijuing...**) GSM-kultúra (...**tiptiptiptidip tip tiptidip...**), mosógép-kultúra (...**NAHÁT!...**), satellit-kultúra (...**Panel channel...**) stb., stb... Hogy ezek miért 'kultúrák'? Azért, mert aki ezeket nem tudja használni & viselkedni, arra biztos nem azt mondják, hogy kultúrált ember. Tehát az alapműveltséghez bizonyos interdiszciplinaritás kell, hogy párosuljon. (**Hogy párosuljon? Jó, majd veszek egy ilyet a Müllernek április 1-re — CoVboy**) Kritériumaid alapján lássuk, kultúrált ember vagyok-e?

2 nyelv: bármikor elmondom hibátlanul, hogy 'kérek egy pohár vizet', magyarul ill. turbo pascalul. Ez stimmel. (**Ez azért több kérdést is felvet. #1: Hogy van ez 'turbo pascalul'? (Magadba linkelsz egy víz unitot?) #2: Mi az ördögöt akarsz kezdeni azzal a pohár vízzel? A hónod alá csapkodod két ujjal, vagy ebihalakat tenyésztesz? — CoVboy**)

3 hangszer: tökéletesen játszok dorombon (**Nem nagy durranás, ezt egy macska már közvetlenül az életbe való letöltés után tudja — CoVboy**), köcsögdudán, valamint hallás után felhangolok 6 db sörösüveget a pentaton skálára megfelelő mennyiségű lé kiválásával, és ezen játszok Nájdzset Tedet. Ez is stimmel.

processzor: 7 tizedesjegy pontossággal jobban számolok, mint a Pentium.

Szóval én tutisra kultúrált ember vagyok.

Szerintem pedig az a kultúrált, aki válaszol az én kérdéseimre: (**Jáj be jó! Imádom a kízeket! A 'Kiskegyedben' is mindet kitöltöm, miután megnéztem, hogy hány pontot kell elérnem ahhoz, hogy cool legyek. Getto a múltkor már kvízfejűnek is nevezett (azóta ápolják...) — CoVboy**)

Hol van Ceglédbercel? (**A Naprendszerben.**)

A schwechati csata után megdicsérték-e Görgeyt? (**Biztos, mert az őrnagy úr akkoriban Pesten tartózkodott és idejét hol különböző Zichy grófok felakasztgatásával, hol sorozási ügyekkel töltötte.**)

Mi a különbség a magyar tarka, a magyar szürke, bronzderes, kosztromai, szimentáli, jersey, és a dán vörös szarvasmarha közt? (**A nevük. GYŐZTEEEEM! Kultúrált vagyok! Tour de Cult. Büfizni ér?**)

Üdvözlettel: Egy talajmechanikai szakvéleményező (hegesztővizsgám is van)

Mi lesz a Gettoval most, hogy átmentetek colorba? Színes tintákról álmodik? (**Ez nála rendszerfunkció. Emellett még multitaskban dürrög is.**)

Szerinted melyik szó a humorosabb: a 'kukurikú' vagy a 'nokedliszaggató'? (**Mindkettő és a harmadik.**)

Mivel a kecsketej nagyon egészséges, ezért a juhok problémái következnek: mi jobb a juhnak? Az U alakú télen fűtött istálló, vagy az egyenes fűtetlen akol?

Az U alakú: elavult, drága, a beteg állatok nem elkülöníthetők, viszont az U szárai védettek a széltől.

Az egyenes: olcsóbb, a beteg állatok elkülöníthetők, és Isten azért teremtett bundát a bárányra, hogy ne kelljen fűteni rá. (**Isten tervez, ember végez: a bundájukat levágták. Tehát vagy fűtenek vagy mirelite-üzemmé alakulnak — CoVboy**) Szóval inkább fürdessük az állatokat hentocidos vízben. (**Az mondjuk egy megoldás a fűtésre, mert attól biztos a víz kiveri őket! — CoVboy**)

Ezek akkor jópofák, ha verset írnak neked? Én átírom az ajdadajdajt (AIDA-t) Rosszinni stílusban, jó lesz? (**Nem, mert én ezzel a stílussal nem szimpatizálok — CoVboy**) Peches az, aki költőnek született — a szexfilmet lehet eladni.

Nem figyeltél eléggé a Szocreál fotónál! 180 fokkal elforgattad tévedésből a függőleges tengely körül. Korrigáld, a másik oldalról sokkal nagyobb esztétikai élményt nyújt. (**Pardon. Nem én forgattam el a fotót, csak te tartod fejjel lefelé az újságot — CoVboy**)

Ha nem fogynak a különszámok, le kell értékelni! (**Na tessék, egy újabb pénzügyi tanácsadó! — CoVboy**)

Hogy lesz egy 1,5$ alapanyagú CD-ből, 10.000 Ft+ÁFA árú CD-ROM? Megyek átváltani a valutakeretemet forintba. (**Több okból is: egyrészt jól meg kell managelni az ügyet; másodszor rá is szoktak írni valamit; harmadszor 1.5 dollárért vevő vagyok CD-kre, akár nagy tételben is, szóval csak gyere! — CoVboy**)

Tedd közzé, hogy hány darab WASTED TIME & GÁLYA lemezt tudtatok eladni. Ha megéri a biznisz, én is írok hasonlókat. (**A COM-Ware nem tudom mennyit adott el belőlük. Én húsz sztotyinkáért árultam őket, de nem ment valami jól a bót. Szóval csak írjál hasonlókat, majd én megmanagelem marhára. Nyakkendőt és rádiótelefont tudok szerezni az ügyhöz — CoVboy**)

Most pedig a legtömörebb programkóddal ismertetlek meg:

0 RUN

Működése: fogyasztja az áramot és növeli a világegyetem entrópiáját. A PRG átírása más gépekre is elképzelhető, szerzői jog nem védi. (**Hopp! Most elcsíptelek, gonosz kopirályt-sértő! A Bryan most súgta a fülembe, hogy ez a WASTED TIME forráskódja! (Azóta törölgetem a fülemet) Reszkess, küldöm a BSA (Budapest Sex Action)-kommandót! — CoVboy**)

CoVboy: (Mi a fenét kezdjek ilyen levelekkel?) Kedves levélíró! Köszönjük, hogy megosztotta velünk problémáit, írjon máskor is. Remélem (tem)érdekfeszítő kérdéseire sikerült — a szó szoros és átvitt értelmében is — kimerítő válaszokat adnom. Annyi hasznom legalább volt az egészből, hogy megtudtam, kultúrált ember vagyok. (Most legalább be is tudom bizonyítani.) Bármikor szükségem lesz talajom mechanikájával kapcsolatos megállapításokra, én is Önhöz fordulok, és hasonlóan magvas kérdésekkel árasztom el. (Hegeszteni én is tudok: kell hozzá pálcika, meg napszemüveg. A Müller szerint ugyanez tripperre is jó.) A juhaidat úgyszintén csókoltatom, és javaslom, hogy fűtés helyett biztasd őket azzal, hogy nemsokára jön a nyár, és akkor majd olyan meleg lesz, hogy azt akár egész télre is beoszthatják. (A Müller meg az órabéred után érdeklődik, mert ha korrekt, akkor ő szívesen befizetne egy 'pásztorórára'...)

Válaszboríték (és sörhegyek)

Hi CoVboy!

Jááááj, de lüke is vagyok én! Biztatlak itt (az előző levelemben, pár nappal ezelőtt), hogy mielőbb válaszolj, és akkor kapsz lesz (kapsz SÖR-t). Válaszborítékot meg nem küldtem. Jellemző! Na, most megy a VB, így most akár már írhatsz is. Ja és a kérdés: Hogyan lehet az EOB 1-ben CLERIC scrollokat megfejteni úgy, hogy az szerepeljen a memorizálható varázslatok spellek között? A SCRIBE SCROLL ugyanais csak a MAGE scrollokat 'veszi észre'.

Szóval válaszolj minél előbb, és 'Repül feléd söröm — ez aztán az öröm...'

Bye! I was Sir Beer again!
SÖRÖS ZOLTÁN, Sülysáp

CoVboy: Kedves szépnevű barátom! Sörért mindent, különösen ha még VB-t is küldtél! Fel is használom:

CoV

Sajnos nem tudom
(Küldd a sört!)

CoVboy

Sörös témánál maradva: most néhány ígéretes kísérletet tanulmányozhat a t. Olvasó, amelyben a derék, nagyszerű levélíró bácsik megpróbálják vidám hangulatba hozni énszomorúságomat. (Nem tudom, hogy jól látszik-e a lényeg, a biztonság kedvéért igen egyedi vonalvezetéssel bekerítetettem.)

#1:

Hello Cowboy!

Pár doboz sörért én beteszek mindent bárhova (már amennyiben az nekem nem jelent anyagi veszteséget). Gondoltam, hogy ilyen kicsinyítésben nem fog látszani semmi belőle... Küldd a patronokat.

#2:

Tisztelt CoVboy és munkatársai!

Először is szeretnék a CoV magazinok színvonalához gratulálni. Véleményem szerint az összes (nem csak számítástechnikai) magazin között a legjobb. Elkezdhetném megindokolni az állításomat, de semmi értelme nincs, ugyanis aki egyetért velem, annak nem kell, aki pedig nem ért velem egyet, az nem is olvasott még egyetlen CoV magazint sem. (**Neeeeem, folytasd csak barátom, nem zavar... — CoVboy**)

Ezért inkább arra adnék magyarázatot, hogy mi vitt rá arra, hogy Önöknek levelet írjak: egyrészt egy elismerő véleményt szerettem volna adni, másrészt pedig lehetőséget szeretnék teremteni a T. stáb tagjainak néhány liter sörhöz való jutáshoz (már amennyiben kedvelik e nemes italt). Hogy miért sört választottam? Egyrészt, mert mintha úgy vettem volna ki a magazinok olvasása közben, hogy Valaki vagy Valakik szeretik (**Ugyan, ugyan... — CoVboy**), valamint azért mert én is szeretem. Ettől talán egy kicsit érdekesebb is lesz a dolog. Hogy milyen dolog? Hát a sörhöz való jutás dolga. Ugyanis — sajnos — nagyon kevés dolog van ingyen és a sör bizony nem ezen kevés dolgok közé tartozik. Pláne nem tőlem! Az általam felkínált sörnek is ára van. No nem pénzre gondolok, arra ott van a Közért. Egy találós kérdésre adott válaszért cserébe lehet hozzájutni a sörhöz. A kérdést fel is teszem (amit nem kell túl komolyan venni):

Mi az? Falon van, ketyeg és vért köp.

Ennek a bonyolult feladatnak a megoldására 1 karton 330 ml-es Kaiser dobozos sört ajánlok fel, akár részleges, de megfelelő válasz esetén. Ugyanis ez a "tréfás" kérdés a folytatással együtt 4 sorba írandó (párbeszédes formában). Amennyiben sikerül a teljes, +3 sornyi megoldásra rájönni, úgy még további extra sör (néhány 0,5 l-es doboz) elnyerése várható.

És végezetül nagyon fontos (ezt a sörivók úgyis tudják): a jó sörnek van egy fontos tulajdonsága, mégpedig az, hogy fogy. Tehát minél később érkezik a megfejtés, annál kevesebb marad az eredeti mennyiségből (a majdnem 8 liter-ből), ugyanis én személyesen vigyázok a felkínált díjra (kecskére káposztát). Levelemet azzal zárom, hogy bízom benne, hogy már a játék kedvéért is kapok valamilyen választ. Tisztelettel: TEREMI JÓZSEF, Budapest

U.i.: Sajnos nem ismerem a T. stáb életkorát (én 63-as vagyok), de feltennék még egy kérdést (ingyen, ha lehet): Tegeződhetünk?

CoVboy: Először az utolsó kérdésre válaszolok: magától (tőled) értetődik. Azt már az előbb is említettem, hogy imádom a kvízjátékokat, különösen ha karton sörre mennek, mert akkor aztán végképp nem bírok veszíteni, de a Getto is jelezte (a vállam fölött mindig belebámul az irkámba), hogy ő is szeretné megfejteni. Így tehát két helyes megfejtést kapsz:

Getto: Kakukk, elvágott torokkal. (Mit kopog már korán reggel?!)

Én: Az a levélíró, aki sört ígért, és — jelezve az isteni nedű erős késését — lenyomtam a torkán egy vekkerórát, majd kiakasztottam a többi CoV-trófea mellé.

Ez — akárhogy is számolom — két helyes megfejtés, tehát eddig két karton sörrel jössz nekünk. (Mindkettő az enyém, mert a múltkor a Getto megitta, amit nekem küldtek, és így jár a jogos fájdalomdíj vagy kiszáradási pótlék, ha úgy jobban tetszik.) További bonus sörök járnak nekem, mert az én megfejtésem négy sor lett. Így tehát igyekezzen t. Levélíró, amennyiben nem óhajt a CoV-trófeák sorába kerülni...

Ismeret(t)erjesztő rovat

A vonalkódokról...

'A vonalkód mindennapi életünk egyik legáltalánosabb és ugyanakkor leginkább zavarba ejtő számítástechnikai eszköze. Megjelenik (...) mindenen, (...) minden olyan helyen, ahol (...) precíz leltárt kell nyilvánítani. Mégis a legtöbb ember számára érthetetlen hieroglifa.'

Eme szép idézettel kezdem rövid ismeretterjesztésemet századunk legcsodálatosabb dolgairól. Ha bemész egy áruházba, akkor valószínűleg minden árun megtalálható ez a semmivel össze nem téveszthető 'zebra'. Gondolom nem sokan tudják, hogy mit jelent a sok sáv, pedig igen egyszerű: az alá írt számokat.

A különböző vonalkódrendszerek általában csak a dekódolási módszerben térnek el egymástól, lényegüket tekintve azonosak. A vonalkód párhuzamos vonalakból, illetve hézagokból áll, amit egy optikai leolvasó képes érzékelni. A különböző adatokhoz különböző mintázatot (vékony és vastag vonalak, hézagok kombinációját) rendelik hozzá. Az olvasó a mintát számítógéphez továbbítja, ami azt dekódolja.

A vonalkódok kialakítására 50-féle eljárás ismeretes, de közülük négy terjedt el: Code 39, Universal Product Code (UPC), 2-5 Code, Codebar. A Code 39 rendszert az USA Honvédelmi Minisztériumában fejlesztették ki, és ezért a(z USA) kormányzati és üzleti életében használják. Mivel katonai, ezért ez áll a legközelebb a szívemhez (**Pfúj! Militarista! Éljen a láv, a pisz, meg az ilyenek! Éljen a pacifizmus! Bár az attól függ, hogy merre támadnánk... — CoVboy**), tehát először ezzel foglalkozok bővebben. Az első ábrán egy Code 39 vonalkódot láthattok (?).

+A123B4C5D6E711

Legnagyobb előnye az UPC kóddal szemben, hogy nem csak számokat, hanem betűket is jelezhet. A második ábrán a szabványos méretei láthatók, idióta angolszász mértékegységben megadva.

Méretek inchben

Minimális üres bevezetőzóna 0.10
FIGYELEM: Az ajánlott legkisebb köz 0.250 az optimális kézi leolvasó készülékhez

* A B C *

A harmadik ábrán még egy vonalkód, mely azt demonstrálja, amikor nem kézi leolvasóval, hanem fényceruzával olvassuk le a vonalkódot. (Figyelem! Ez a fényceruza más, mint amit a monitorra való rajzhoz szokás használni!)

Fényceruza mozgásának iránya

Leolvasás útja

• SA67468 •

És most jöjjön a legfontosabb: a negyedik ábra. Ezen található, hogy mit is jelentenek a vonalak. Erre nem is azért van szükség, mert másképpen nem tudjuk, mit jelent — hiszen mindig (ahogy az 1. és 3. ábrán is látható) ki van írva a jelentése — hanem akkor érdekes, amikor létrehozni szeretnénk egyet. Úgy gondolom, hogy a táblázat külön magyarázatra nem szorul, mindenki egy kis logikájával rájöhet, hogy mi mit jelent.

Karakter	Minta	Vonalak	Közök	Karakter	Minta	Vonalak	Közök
[illegible]		[illegible]	[illegible]	M		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	N		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	O		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	P		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	Q		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	R		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	S		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	T		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	U		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	V		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	W		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	X		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	Y		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	Z		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	-		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	.		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	SPACE		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	*		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	$		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	/		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	+		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	%		[illegible]	[illegible]

A * szimbólum egy egyedi start/stop karaktert jelöl, ezzel kell kezdődnie és végződnie minden egyes vonalkód-szimbólumnak.

A Code 39 vonalkód mindig *-gal (start/stop) karakterrel kezdődik és végződik, valamint hozzátartozik az is, hogy kiírjuk alá a kódnak megfelelő szöveget. Tehát a kód alatt olvasható legyen a jelentése.

Most pedig bebizonyítom, miért jobb a Code 39 az UPC-nél (az UPC az, amit a boltban bármelyik árun láthatsz):

- az UPC csökkentett készletű, csak számokat ábrázolhatunk vele, míg a Code 3í-cel betűket is;
- az UPC-t csak a boltokban haszálják, míg a Code 39-et az USA kormányában és az üzleti életben; (**Már elnézést, de le van sz**va az egész USA, úgy ahogy van, a kormánya az főleg, de az üzleti élete is nagyon széles ívben. Ez itt Magyarország! — CoVboy**)
- csak Code 39-cel csinálható meg az a trükk, amit egy reklámban láthattál egy német műholdas adón; (**Igen gyakran nézek műholdas adókat. Különösen a reklámokért rajongok! Jó hogy szóba kerültek, mert így egy füst alatt ők is mehetnek oda, ahova az egész USA — CoVboy**) Aki nem látta, annak elmesélem: három fickó van az ABC-ben, és az egyiknek megtetszik a bombázó, fiatal pénztároslány. (**Na persze, hiszen ha egy öreg szatyorról van szó, akkor az maximum csak egy felderítő lehet... — CoVboy**) Fel akar vágni a haverok előtt, hogy meghódítja a nőt. A haverok meg várnak, hogy röhöghessenek rajta. A fickó leemel egy dobozt, húz rá filctollal még néhány vonást, majd megy a pénztárhoz. A lány szépen sorban végighúzza az árukat az olvasó felett, és amikor a doboz következik, kiírja, hogy 'I LOVE YOU'. A haverok a lány reakcióján elképednek... Amúgy ez egy csomagolóanyag reklámja volt.

Most kérdezhetitek, hogy mire jó ez az egész?!

- jól mutat a levélpapíron, ha a neved vonalkóddal van kiírva;
- használható titkosírásra;
- jól mutat tetoválásként (és így azt írhatsz magadra, amit akarsz, mert meg tudod magadnak tervezni). Én már láttam ilyen tetkót, és szerintem baromi jó;
- mindenre.

AZ UPC-ről:

- bár csak számokat lehet vele kiírni, de úgy tudom, hogy minden szám jelent valamit. Egyik szám a származási országot, a másik a gyártót, stb.
- ha valaki megnéz néhányat, akkor hamar rájön, hogy melyik számnak mi felel meg;
- erről egyébként nem sokat tudok, szóval szívesen látnám, ha valaki beküldene anyagot róla a CoV-ba és megjelenne.

Forrás:

Lewis Perdue: Supercharging your PC (1987)

A vonalkódokról... 27K-s PC program (az ábrák innen)

Ajánlott irodalom: Craig K. Harmon and Ross Adams: Reading Between the Lines — Introduction to Bar Code Technology, Peterborough, New Hampshire

Viszlát! VIC, Miskolc.

CoVboy: Hát ez egyszerűen fantasztikus! Hogy egy ilyen szimpla marhaságban, mint ezek a csíkok, ekkora nagy tudomány rejtőzzék! Ez egész egyszerűen elképesztő! Még szerencse, hogy az én roppant tudományos rovatom adott helyt egy ilyen feltáró jellegű cikknek először! Persze sok dologról nem esett szó a kis eszmefuttatatásban. Nem lett megemlítve, hogy ez az egész móka magával hozza azt a brigádot, amelyik azzal henceg, hogy ő Magyarország legjobb (vonal)codere. A különféle (vonal)compokon a coderek húzogatnak, a gfx-manek egyénien designolt csíkokkal rukkolnak elő, a zenészek pedig gyönyörű hangmintákat nyomatnak egy sípoló vonalkódleolvasóról. De szép is ez az egész! Az új nemzedék feltűnése új szakmai zsargon kialakulását hozza magával: egészen más értelmezést nyernek például a 'kicsit vonalas a gyerek' vagy mondjuk a 'hézagosak az ismereteí' kitételek. Ez a legtone-abb dudák megjelölése. Abban ugyan nem vagyok biztos, hogy ez századunk legnagyobb vívmánya, de hogy ez a vonalkódos téma valami éktelen nagy ökörség, az már egyszer biztos...

'Semmi cicó, nálam van a slukker...'

Hi Colorboy! Felhívom a figyelmedet, hogy színes alapon nehezebben és fárasztóbban olvashatók a betűk, mint fehéren. Nem véletlenül készítik a könyvek+újságok túlnyomó többségét fehér alapon fekete betűkkel. (**Jó kiindulás, rossz következtetés. Annak talán az egy színnel történő nyomás lehet az oka — CoVboy**) Ettől még lehetne színes az újságod, akár tartalomra is, bár a CoV#52 nálam abszolút no effect, a Napóleon tetszett, ja... — de azt meg én írtam. Szóval a tökéletes megoldás a CoV#52 15-16. oldala. (Lenne, ha kevésbé 'csillogó' oldalra nyomtták volna.) (**Először is: ha valaki kíváncsi a tökéletes megoldásra, CoV 52-t megrendelheti a COM-Ware Kft. címén. Másodszor: persze, hogy csillogó a papír, mert ugyebár 'tartalomhoz a forma...'. Harmadszor: nem mi nyomtuk, hanem a Zrínyi Nyomda. Negyedszer: nem te vagy az első, aki úgymond a 'csillogó', de mégis vékony papír miatt lázad. Hát sorry, de ebbe az árfekvésbe ilyen papír fér bele — CoVboy**)

Most pedig elárulom a titkot: hogyan lehettek az ország 1. legnépszerűbb PC magazinja. Nagyon egyszerű: csak arra kell ügyelni, hogy mindig több fedetlen női kebel (köznépiesen: CICI) fotója szerepeljen az újságban, mint a konkurrenciáéban. (**Na tessék! Gettó kettő — CoVboy**) Undestüd? CICI kell a népnek! CICI nélkül ma már semmit sem lehet igazán eladni! (**Na, azért fogadjunk, hogy ha nekiállnék tíz forintért karton söröket árulni, azért biztos lenne vevő ilyen bonusok nélkül is! Ha más nem, maximum megvenném magamtól, és akkor duplán jól járnék — CoVboy**) Főleg aktuális a dolog, ha az újság olvasóinak a 98%-a hím egyed. Honnan az adat? Sehonnan. Csak tippeltem. (**De legalább ő szinte őszinte — CoVboy**) Te úgyis megnézed az előfizetőid listáját, és korrigálod a helyes értékre. (**Nem nyilatkozhatok. Hála az én áldásos lapmanageri tevékenységemnek, sajnos erre az évre nem volt egyetlen előfizetőnk se. Legnagyobb fájdalmamra tehát kénytelen voltam én megnyerni a multimédia PC-t. A következő CoV-ban izgalmas beszámolót olvashattok tőlem arról, ahogy átadom magamnak a gépemet, és mennyire meg voltam hatódva a nagy meglepetéstől, hogy én nyertem meg magamtól a közjegyző jelenlétemben, amikor különféle felelőtlen emberek már hónapok óta azt írkálják mindenfelé, hogy ezt a kis szépséget egy teljesen ismeretlen számára akarják INGYEN odadni! Yikes! Végül azért mégis csak győzött az igazság...**)

Tehát itt van a megoldás az első helyre: ezt a rajzot a Getto leraytrace-eli, és már mehet is a címlapra.



A mielőbbi viszontolvasásra: '198 Ft jobban tetszene' boys TM/1 man

CoVboy: Hihi. Nem tudom, mekkora lenne a siker, de tehetünk egy próbát, egyelőre csak itt a beliveken (pontosabban CoVboy Postáról lévén szó: béliveken). De mi van a képen? Hölgyfa? Tögyfa? (Gettonak karácsonyfa?)

Kopjatok má' le abba a jó...

(**Elnézést, hogy a címmel hozom megszokott színvonalamat, de az alant elterülők valamelyes magyarázattal szolgálnak rá — CoVboy**)

Hi!

Azt hiszem, ezt már nem hagyhatom szó nélkül! Az ősszel mindenféle csalónak hordott le egy Varga Attila nevezetű egyén, mivel állítólag — kalózként — becsaptam Őt. De az igazi hideg zuhany csak ezután következett: addigi legjobb barátom (ifj. Kiséri Péter) azzal vádolt, hogy átvágtam a CoV-ot! Hát ez szép! Szóval kedves Kiséri úr, eddig tart a barátság? Ha baj van, akkor ott a haver, akire rá lehet kenni az egészet, ugye?! Persze tisztában vagyok vele, hogy amit most leírok, nem sokan fogják elhinni, mert drága Péter barátom igen-igen ügyes volt. Viszont itt van Pintér Balázs, aki a februári CoV-ban leírta az igazságot! Neki talán hisztek. Mindenesetre én azért leírom magamét. A PC-Informatic Kft maga Kiséri úr és néhány helyi haverja (a nevüket nem tudom). Mikor kitalálták ezt a játékot, már majd fél éve leveleztünk...

(**... blablabla, és így tovább. A továbbiakban még jó hosszan szó esik mindenféléről pilótajátékokról, 38 rongyokról meg minden. Aláírás:**) ÁBRAHÁM JÓZSEF, Sárisáp

CoVboy: Drága barátaim, szépen kérlek benneteket, hagyjatok már békében ezekkel a levelekkel. Már látom, hogy az is tévedés volt, amikor azt a bizonyos csekkes trükkről szóló cikket leközöltük (látod Lajos, én megmondtam előre!), mert azóta egyre jönnek ezek a varázslatos levelek, amiben mindenki kiteregeti valaki másnak a szennyesét. (Jó, ez egy magyaros népszokás, de engem nagyon idegesít.) Ebből eddig az derült ki, hogy levelező kapcsolatba kerültem a teljes csecsen maffiával. Ezúton szeretném felkérni a témában érdekelt összes személyt, hogy legyenek szívesek vitás ügyeikből a Pf. 363-at kihagyni. Nyugodtan öljék le egymást, de minket most már hagyjanak ki belőle! Sok sikert kívánok a mészárláshoz — ha esetleg ütő-, vágó- és szúrófegyverekre lenne ehhez szükségük, akkor postai utánvéttel tudok küldeni segédeszközöket (tekintettel a résztvevőkre, jelentős árkedvezményben is részesülhetnek). Vagy menjenek haza szépen Grozniljba, ahol Jelcin úr demokratikus kiküldöttei annak a rendje s módja szerint megoldják majd a problémájukat. Mindenkinek az lesz a legjobb!

Ennyi fért bele az e havi mezőgazdasági részbe. De ne csüggedjetek! Jövő hónapban is lesz nagy ünnep: Elszabadulásunk ünnepe, úprilis 1! Addig is...

A jövő hónapban esetleg a Lukas Arc programozói gárdáját látogatjuk meg



A VGA KÁRTYA PROGRAMOZÁSA

(3. rész)

Nagy helló mindenkinek, aki bitek és byte-ok böngészésével kívánja megmozgatni DOOM-tól kifáradt agytekervényeit. Hogy ma miről lesz szó, az kiderül az alcímekből. Kellemes böngészést mindenkinek, no akkor vágjunk bele!

TRUEcolor módok

Most a múltkori Hicolor módok elemzése után a TRUEcolor módokkal foglalkoznánk egy kicsit. Igaz ugyan, hogy főleg mozgalmas játékokban nem igazán használató a leírásához szükséges adatmennyiség miatt, de pl. egy kalandjáték képeit még a mai technika is elbírná Truecolor módban. Hogy miért nem használják ki? Talán azt hiszik, hogy nincs elég embernek Truecolor kártyája. Na mindegy, az alábbi ismertetéssel talán segítséget tudunk adni ahhoz, hogy egyre több valósághű képeket felhasználó program készüljön.

A dolog óriási előnye, hogy a kép minősége már meglehetősen megközelíti (sőt, egyes források szerint túl is szárnyalja) a szem által érzékelni képes színárnyalatokat, így rendkívül szép képeket építhetünk fel. A dologhoz hozzátartozik az is, hogy kisebb felbontásban (pl. 320x200) egyszerűen nem éri meg alkalmazni, hiszen már egy Hicolor színkészletet sem tudunk megjeleníteni, mert az a nagyobb színmélységben 65536 szín, míg a képernyőn csak 64000 pixel fér el. Egy nagyobb képen inkább van értelme kihasználni, viszont itt már idegesítően nagy a felhasznált lapok száma, valamint a kép byte-okban számított mérete.

Akkor valamit a formátumról is illene közölni: itt tehát 24 bites képekről van szó, ami több, mint 16 millió színt jelent. Könnyű kitalálni, hogy mindhárom színösszetevő 8 bitet kap a leírásra. Egy pixelt tehát 3 byte ír le. A Truecolor módokat sokkal előrelátóbban tervezték meg, mint a 256- és Hicolor módokat (itt csak a VESA módokra gondolok), mivel itt már az sem lehetséges, hogy a laphatár a sor közepére essen. De igen nagy szívatás lenne, ha pl. egy pixel vörös és zöld összetevője az egyik lapon lenne, a kék pedig már a következőn. Ezt úgy küszöbölték ki, hogy minden sor végére töltelékbyte-okat tettek, amik nem vesznek részt az adott sor leírásában. A 320x200-as módban minden sor végén 64 byte, a 640x480-asban pedig 128 byte "töltelék" található, így egy sor mérete 1024, ill. 2048 byte, ami osztója a 65536-nak. Azért, ne legyen teljes az öröm, kicsit megkavarták a dolgot a színösszetevők sorrendje körül.

Alapvetően kétféle mód létezik, de nem mi határozzuk meg, hogy melyiket használjuk, hanem a videokártyánk típusa. A "normális" az RGB, amikor a színösszetevők a red, green, blue sorrendben követik egymást, és van a BGR, amikor fordítva, tehát a blue van elől, és a red a harmadik. A kettő közötti konverzió megoldható a következő két utasítással, feltételezve, hogy EAX-ben van az egész szín 00RRGGBB formában, tehát a legfelső byte 00, a következő a vörös, stb. Vegyük észre, hogy ez pont a BGR formátum, hiszen a legalsó byte, azaz a BB kerül legelőre egy stosd után. Tehát az RR és a BB helyet cserélhet, azaz a konverzió oda-vissza működik. Sajnos, csak a 486-os procik ismerik az első utasítást, ami annyit tesz, hogy a paraméterként kapott 32-bites regiszter (vagy memóriatartalom) byte-jait, ha azok ABCD sorrendben voltak, DCBA-ra cseréli. Ez már majdnem jó, csak le kell tolni 8 bittel az egészet. Tehát:

```
BSWAP  EAX
SHR    EAX,8
```

A 386-osok kisegítésére megírható egy BSWAP386 macro, amely a BSWAP-pal megegyező hatású. A bemenő adat szintén EAX, és az eredmény is itt jelenik meg:

```
MOV    BX,AX
SHR    EAX,16
XCHG   AL,AH
XCHG   BL,BH
SHL    EBX,16
OR     EAX,EBX
```

Ezt azonban illik optimalizálni a 3 byte/pixelre, tehát csak a vöröset és a kéket cseréljük ki, ami a következőképpen nézhet ki

```
MOV    BL,AL
SHR    EAX,8
XCHG   BL,AH
SHL    EAX,8
OR     AL,BL
```

Ez így mind szép és jó, de nem ajánlatos használni, már csak a sebesség szempontjából is. Azt megtehetjük ugyan, hogy stosd-vel nyomatjuk ki az EAX értékét, és minden ilyen utasítás után eggyel csökkentjük DI-t (EDI-t), hogy visszaálljon a 3 byte/pixelnek megfelelően. A BSWAP-os megoldás mellett ez nem olyan rossz, de mint említettem, csak a 486-ok számára. Akik a 386-ra is gondolnak, azok eleve így olvassák be a színösszetevőket:

```
LODSB
MOV    BL,AL
LODSW
```

Tehát BL-ben van a Red, AL-ben a Green, AH-ban a Blue. A Red-Green csere pofonegyszerű, csupán egy XCHG BL,AH-ból áll. A kiírás pedig:

```
MOV    ES:[EDI],BL
INC    EDI
STOSW
```

Illetve EDI helyett DI, ha real módban vagyunk. Mindenki döntse el, hogy melyiket használja, szerintem ez a gyorsabb, bár valószínű, hogy a 486-os BSWAP-os verzió még gyorsabb, de nincs órajeltáblázatom, így nem tudom pontosan.

Ja, talán meg kellene állapítani, hogy milyen tárolási formát is használ a saját kártyánk. Ismét a VESA mode info nevű rutint hívjuk segítségül, a Januári számban (tudjátok, ami Február 3-án jelent meg, hihi) már leírt módon kell meghívni. Az info buffer, amit kitölt, a Page Granularity-n és a képfelbontáson kívül az alábbi dolgokat is tartalmazza: (lásd alább).

Valamit gagyognak továbbá a 32 bites TRUEcolor módokról is, bár gyanítom, hogy ezt sem mi választjuk ki, hanem a kártyától függően adott, ill. nem használható. Előnye csak a 486-nál használandó pixelkirakásnál van, mivel nem kell a STOSD után DEC EDI-t is betenni. Az én TRIDENT kártyám pl. BGR leírást használ, temp byte nélkül (persze ez nem a sorvégi, 64, ill. 128 byte-os töltelék, hanem ún. "pixelközi töltelék" - igazán jó nevet találtam ki neki). Azt, hogy RGB, vagy BGR módú a kártyánk, azt pl. a vörös összetevő eltolásának megvizsgálásával dönthetjük el. Ha ez 0, akkor RGB, ha 16 (10h), akkor pedig BGR móddal van dolgunk. Másféle variációk elméletileg nem lehetségesek. Meg kell vizsgálni továbbá, hogy ki kell-e hagyni a pixelközi temp byte-ot minden pixelkirakás után, amit egyszerűen egy INC EDI-vel tehetünk meg a 386-féle rutinnál, ill. a DEC EDI elhagyásával a 486-os módnál. Ajánlott az ellenőrzéseket a rutinunkba közvetlenül beleépíteni, és nem csak a saját kártyánknál megállapított rutint megírni, hogy lehetőleg minden VESA kompatibilis kártyán is működjön a dolog.

Gyorsabb lapozás

Talán sokak fantáziáját izgatja még mindig, hogy nem lehetne-e egy gyorsabb módszert alkalmazni a VESA lapok váltásánál. Hát persze, hogy lehet! Minden kártyán ki kell debugolni a megfelelő részt, és azt beilleszteni. Ez a módszer nem igazán követendő, mert az összes kártyához úgysem tudunk hozzájutni, és a programunk mérete is megnőne vele, feleslegesen. A VESAInfo (amit az AX=4F01h-val ES:DI-be kérünk) tartalmazza a lapozó rutin címét, amit meghívva közvetlenül arra a néhány utasításra ugrunk, ami a lapváltást végzi. Ez sajnos csak real módban használható, mindjárt leírom a protected módban végzett turkálásaim eredményét. A meghívás csak úgy lenne elérhető, ha létrehozunk egy LDT deszkriptort, beállítjuk a címét a megfelelő rutin címére, az elérési jogokat pedig programkódra állítjuk (na ez utóbbi nem ment nekem). Ezek mind DPMI funkciókkal végezhetők. Talán sokak nem értik, hogy ez mi is itten, de nem is fontos, viszont kérem azt, aki járatosabb a DPMI funkciókban, és tudja a megoldást, az értesítsen! Köszi!

Eltolás	Méret	Leírás
+1Fh	1 byte	vörös színösszetevő mérete, bitekben mérve. Hicolor módokban 5, TRUEcolornál 8
+20h	1 byte	vörös színösszetevő eltolása, bitekben. Hicolor: 0; TRUE: 0-RGB, ill. 10h - BGR
+21h	1 byte	zöld színösszetevő mérete, bitekben Hicolor: 5 - 32768 szín, ill. 6 - 65536 szín; TRUE: 8
+22h	1 byte	zöld színösszetevő eltolása, bitekben. Hicolor: 5, TRUE: 8
+23h	1 byte	kék színösszetevő mérete, bitekben. Hicolor: 5, TRUE: 8
+24h	1 byte	kék színösszetevő eltolása, bitekben. Hicolor: 10 - 32768 szín, ill. 11 - 65536 szín; TRUE: 10h - RGB, ill. 0 - BGR
+25h	1 byte	temp mező mérete, bitekben. A 32 bites TRUEcolor módoknál használatos (???), ilyenkor állítólag 8 az értéke, ha a mód 24 bites, akkor 0
+26h	1 byte	temp mező eltolása, bitekben. Ha van, (ld. előbbi elem), akkor 24 az értéke, azaz a 4. byte helyét foglalja. Ha ez bekapcsolható lenne, akkor mindig meg lehetne spórolni a STOSD utáni DEC EDI-t.

Tehát real módban elég kiolvasni a VESAInfo tábla 0ch byte-jától kezdve 4 byte-ot. Az első kettő az offset, a második kettő pedig a szegmens. A példánál lehet látni a meghívás módját. Még annyit, hogy itt nem lehetünk biztosak abban, hogy a regisztereket elmenti a rutin, így gondoskodni kell a szükséges értékek mentéséről, ill. visszaállításáról. De általában csak az AX-et, és a DX-et használják, mindenesetre lehetnek kivételek is!

VESA Hardware Scroll

A hardware scroll, azaz képernyőgörgetés VESA használatával meglehetősen egyszerűbb, mint a standart VGA módoknál (ill. az X-mode használatával). Nem kell semmiféle képleírásmódosítás, hiszen a teljes 512K, ill. 1M memóriát el tudjuk érni a lapozás segítségével (nem ám, hogy a 4GB valamelyik területére be lehetne lapozni az egész video RAM-ot, bár megértem, hiszen úgyis olyan szűkös az a 4GB :-)

Az AX=4F06h-val be tudjuk állítani egy sor tényleges hosszát pixelekben, ez legalább akkora legyen, mint a képernyő, ill. ha vízszintesen is akarunk scrollozni, akkor nagyobb. A BL-be 0-t rakva beállítjuk, CX adja a sor hosszát pixelekben. Ha BL-be 1-et rakunk, lekérdezzük az aktuális értékeket, és BX-ben a sor byte-okban számított méretét, CX-ben a pixelben számítottat kapjuk vissza.

Ha ez megvan, akkor készítünk egy ciklust a scrollozáshoz. Az AX=4F07h kódú rutinnal megadhatjuk, hogy az éppen kijelzésre kerülő kép bal felső sarka hol kezdődjön a video memóriában. És még a címet sem nekünk kell kiszámítani, mert egy BX=0 után máris tölthetjük CX-be a vízszintes eltolást, DX-be pedig a függőlegest (azaz, hogy hány sorral, ill. oszloppal beljebb kezdődjön a kép felépítése). Ilyen egyszerű.

Most pedig egy példaprogram: Hicolor módban (320x200) festegetünk pár csíkot a képernyőre, és scrollozzuk felfelé, majd egy billentyűre kilépünk. Sorry, de a Truecolor módokhoz most nem példálódzom, talán elég volt a kirakáshoz szükséges rutinok kivesézgetése.

A program egyszerűen COM-ra fordítható, és önállóan futtatható.

```
.286
.model small
.code
        org 100h

start:  jmp prg

VESAInfo        dw 128 dup(0)

SetPgFast PROC
    push ax
    mov ax,word ptr
         cs:[VESAInfo+4]
    cmp ax,1
    jnz SPF_1
    mul dx

SPF_1:
    push dx
    call        dword        ptr
            cs:[VESAInfo+0ch]
; Íme a meghívás módja
    pop dx
    pop ax
    ret
SetPgFast ENDP

ClrMem    PROC

    push 0a000h
    pop es
    xor di,di
    xor bp,bp
CM_1:
    mov dx,bp
    xor bh,bh
    call SetPgFast
    xor ax,ax
    mov cx,32768
    rep stosw
    inc bp
    cmp bp,9
    jnz  CM_1
    ret
ClrMem    ENDP

FillMem    PROC
    xor bh,bh
    call SetPgFast
    push 0a000h
    pop es
    xor di,di
    mov cx,32768
    rep stosw
    ret
FillMem   ENDP

prg:
    mov ax,4f02h
    mov bx,10dh
    int 10h
    mov ax,4f01h
    mov cx,10dh
    mov di,offset VESAInfo
    int 10h

    call ClrMem

    mov ax,1111h
    mov dx,0
    call FillMem

    mov ax,6666h
    mov dx,1
    call FillMem

    mov ax,9999h
    mov dx,2
    call FillMem

    mov ax,0ffffh
    mov dx,3
    call FillMem

; Itt kezdődik a scrollozó ciklus
; Csak függőlegesen scrollozunk
    xor dx,dx
    xor cx,cx
@loop:
    mov ax,4f07h
    inc dx
; CX-ben a vízszintes eltolás
; DX-ben a függőleges
    int 10h
    mov bx,1
@1: mov bp,0ffffh
@2:  dec bp
    jnz @2
    dec bx
    jnz @1
    cmp dx,300
    jnz @loop

    mov ah,8
    int 21h

    mov ax,3
    int 10h

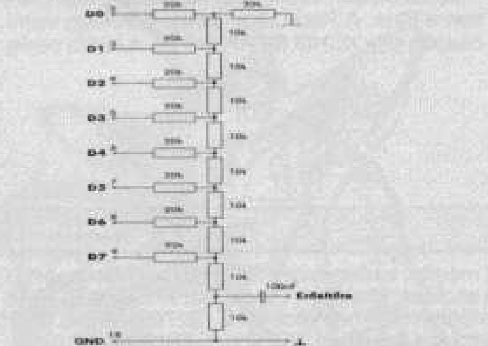
    mov ah,4ch
    int 21h

    end start
```

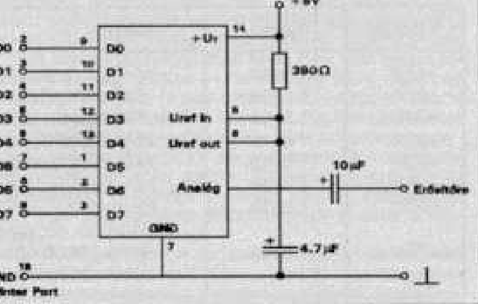
DoT

Nagy elnézést kérünk, de az eddigi hangrovatokban megjelent szövegekhez egy picit elkeveredtek az ábrák.

Nézzük a tipikus CoV olvasónak szánt CoVox-ot. Ez már 250 pénzből kijöhet, ha szerencséd van. Egy régi TSI hirdetésben azt olvastam, hogy olyan a minősége mint a Száund Blászternek. Hát az a kijelentés egy kicsit erős volt. Mondjuk azt, hogy erősen közelíti. Bár, ha találsz nagyon pontos alkatrészeket hozzá akkor még el is érheti. Ugyanis nem biztos (inkább biztos, hogy nem), hogy találsz 20 kilós ellenállásokat, főleg nem 9-et. De ha találnál is, elég nehéz lenne hazavinni, hiszen az összesen 180 kiló lenne, és esetleg leszakadna a zsebed. Így azt tudom ajánlani, hogy elégedj meg 22 kiloohm-os ellenállással. Ilyet mindenhol lehet kapni. Most mondok egy trükköt. Az E12-es, vagy az E24-es sorból kérj! Valahogy így: Aggyá' má' kilenc, 22 kilós rezisztort az E24-es sorból. Ha hülyén nézne rád, akkor próbáld meg E24 nélkül. Ha van neki az E24-es sorból, akkor próbálj meg 20 kilóst kérni, mert abban a sorban van az is. Van egy cég Pesten, tuti ahol lehet kapni, csak lehet, hogy egy kicsit drága lesz, és nem azonnal, hanem néhány hét múlva jön meg. A nevét nem árulom el, mert az reklám lenne. A reklám anyagi oldaláról pedig kérdezzétek a CoVboy-t. A 10 kiloohm-ossal hasonló a helyzet, mármint E24-es szempontból. Egyébként ha valahol nem tudnak neked 10k-s ellenállást adni, akkor valószínű, hogy nem elektronikus alkatrészeket árusító boltba mentél be... . A sorokról csak annyit, hogy minél magasabb a sor száma, annál pontosabb az ellenállás. A legkisebb az E6-os, ez 20%-os pontosságú. Azaz ha kérsz egy 10k-s ellenállást, lehet, hogy 8 kilóst kapsz, de lehet hogy 12-est. Az E12-es 10%-os pontosságú, Az E24-es, pedig 5%-os. Az 5%-os már elég pontos a jó minőségű hanghoz. Ha nagyon pontosat akarsz, akkor vegyél egy Bang&Olufsen hifi-t, és abban találsz 0,1...0,01% pontosságú ellenállásokat. Az egy másik ügy, hogy egy jobb cucc ezektől olyan 5 milliónál kezdődik amiért már elég jó hangkártyát is kapsz, sőt még kapsz hozzá egy maximális kiépítettségű Pentium gépet, jogtiszta software-kel. Ebben a kapcsolásban a kondi lehetőleg tantál legyen, mert az pontos. Ezenkívül egy printer csatlakozó kell, meg egy erősítő, ami meghajtja a hangszórót. Se erre, se a következő változatra nem szabad közvetlenül hangszórót kötni, mert megdöglik a PC-d, a másodiknál meg az IC. Nos a kapcsolás:



Nyomtatott áramköri rajzokat nem közlünk, mert túl egyszerűek lennének. Ha nem tudod megtervezni magad, akkor kérd meg az aput (az anyut inkább ne, ha szeretnéd, hogy működőképes maradjon a géped), hogy tervezze és csinálja meg. Nálam kb. egy évig ez működött, miután ügyesen felrobbantottam (de tényleg) az alábbi változatot. Ez már egy kicsit drágább. Erre a TSI hirdetés azt írta, hogy jobb mint a Blaster. Hááát... mondjuk, hogy ugyan olyan, de csak a minősége (a szolgáltatásai meg a támogatottsága már nem). Kétségtelen, hogy ez tud akár 115 kHz-es mintavételezési (a gyengébbeknek sample) frekvenciát, csak nem biztos, hogy megéri a PC-t teljesen lefoglalni a lejátszáshoz. A kapcsolás szépsége az, hogy nem (nagyon) lehet hozzá kapni IC-t, vagy ha mégis, akkor 2-3-szor annyiért mint nyugaton. Az NSZK-ban (amikor még NSZK volt) 8 DM-ért lehetett kapni. Itthon 1100-ért már láttam. A fent nem említett helyen ezt is lehet kapni. Nekem most ez működik otthon, már amikor be van kapcsolva. Ugyanis ehhez külső tápegység kell! Az előzőhöz nem, mert nincs hova kapcsolni. +5 voltos tápfesz kell neki. Ez ne legyen nagyobb, mert akkor úgy jár a drága pénzen vett IC ahogy az enyém, az szabályosan felrobbant, és felgyújtotta az íróasztalomon lévő papírokat. Hát igen, nem bírta a 24 V váltófeszt. Ehhez a kapcsoláshoz sokkal egyszerűbb NYÁK kell mint az előzőhöz, de azért ezt se az anyuval csináltassátok. Nos a kapcsolási rajz:



PC NOISE

A múltkori számban beharangoztuk, hogy esetleg folytatódik a hangkártyacsata, mivel egy picit megváltoztak az erőviszonyok mára ezen a téren (is). Mielőtt azonban a fegyverkezést elkezdenénk, nézzük meg, hogy kik is harcolnak egymással. Az 94/12-es CoV-ban már volt szó az SB AWE32-ről, most a Turtle Beach új kártyáit mutatjuk be.

A GUS megjelenése alapvető változást hozott a PC-n zenélőknek; lehetővé vált, hogy saját sample-ikat használják, úgy, hogy eme művelet szinte semmit ne vegyen el a processzoridőből. A PC-scene muzakman-jei előbb a GUS modplayerek előnyeit használták ki, de sokan meglátták a nagyobb lehetőséget a MIDI-ben is.

A PC piac legjobbnak kikiáltott kártyája, a Turtle Beach MultiSound így alulmaradt; hiába volt meg a kitűnő hangminőség, a 4 megás EMU Proteus hangszínkészlet, mindez mit sem ért, ha nem lehetett a hangszíneken változtatni. Valljuk be őszintén, a modok gyenge hangminőségük ellenére is közkedveltebbek, mint a midi nóták, ahol a kártya saját, gyári hangszínei szólnak. A zenészek körében ugyanis alaptörvény, hogy gyári hangszínekkel senki sem dolgozik. Az egyéniséget nem csak a stílus, hanem a hangszerelés is hordozza.

Egy hangkártya tehát RAM nélkül, saját hangszínek nélkül szinte használhatatlan, amennyiben zenét akarunk csinálni. A Turtle Beach ezen probléma megoldására hozta ki első menetben a Maui, Tahiti, Rio, és Monterey kártyákat.

A Maui hangkártya

Kezdjük talán a Maui-val. A kártya csak szintetizátorkártya, ami annyit tesz, hogy kifele van csak lyuk rajta, befelé nincs; azaz digizni nem tudunk, csak lejátszani, mint pl. a Roland kártyákon (kivéve a RAP-10-et, de arról majd legközelebb). A 16 bites General MIDI hangszínkészlet 2 Mega tömörített ROM-ban található, emellett alapkiépítésben 256k RAM áll rendelkezésünkre saját hangszerekre. Ez nem túl sok, viszont van a panelon még két SIMM bank, az ebbe helyezett 9 bites modulokkal 8 és 1/4 megáig bővíthetjük a memóriát. A két bank egymástól független, így a 256k, 1M, 4M modulok bármilyen kombinációjával feltölthető, és az egyik bank akár üresen is hagyható, így nem kell egyből két egyformát venni a nagyobb kapacitású SIMM-ekből bővítéskor, elkerülve a mély zsebbe nyúlás esetét.

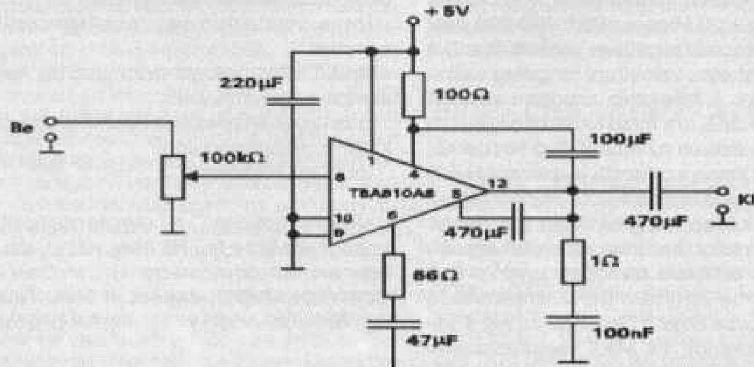
A Maui GM és Roland MPU-401 kompatibilis, utóbbi hardware-ből, azaz a mini interpreter a kártyán található, nem kell software-eket töltögetni, mint az AWE32-nél. Érdekesség, sőt nyalánkság még, hogy egy 10MHz-es Motorola 68000-es CPU vezérli az egész kütyüt, melynek onboard utasítás RAM-ja van a kártyán, tehát az Amigás coderek akár újra is írhatják az operációs rendszert. Eme módszer hátránya viszont, hogy az oprendszert inicializáláskor mindig fel kell tölteni a kártya RAM-jába, ez kb. 6-7 másodpercet vesz igénybe. (De még így is gyorsabban elindul, mint a Wins*x...)

Maga a hangkeltő IC az Integrated Circuit Systems WaveFront 2115 chipje. 32 oszcillátort kezel, azaz 32 part multitimbralitást és 32 fokú polifóniát tudunk használni. Az oszcillátor kifejezés szakmai terminológia, nem szinusz-generátort, hanem általános hangforrást jelent, itt természetesen wavetable hangminta lejátszást. Egy oszcillátorhoz, azaz hangszínhez két különböző burkológörbe generátor (envelope) tartozik. A burkolók 6 lépcsősek: Attack, Decay1-2, Sustain, Release, Ambience. Legutóbbi Release2-ként is felfogható, azaz egy billentyű felengedése utáni lecsengés két fázisban állítható. Különlegesség, hogy állítható, mennyire legyen érzékeny a hangerősség a leütés sebességére (Velocity Level Sensitivity), és a Decay fázis a hangmagasságtól függően változtatható (Keyboard-Scaled Decay), ami a saját játékmódunkhoz igazodó patch-ek kialakításához fontos.

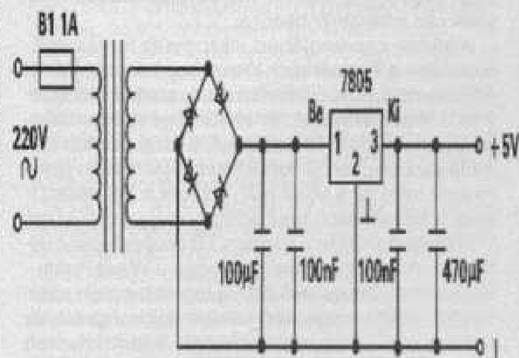
Minden egyes hangszínhez két alacsonyfrekvenciás oszcillátor (LFO) is dukál, ezek frekvenciája 0-30 Hz-ig állítható. Mindkét LFO-nak külön amplitúdó- és frekvenciamodulátora van. Ezen kívül még pluszban magához a hangszínhez is tartozik az LFO-éktól teljesen független módon két AM- és FM modulátor. Az egyik AM moduláció forrása nem állítható, ez fixen a burkológenerátortól (Envelope2) kapja jelét. A panoráma 8 fokozatban irányítható.

A fenti paraméterek változtatásaira a burkolókon és az LFO-kon kívül modulációforrásként még 6 MIDI kontroller értelmezett (mod. wheel, breath, foot, volume, pan, expression), továbbá a hangmagasság, és a leütés sebessége (Keyboard, Velocity Scaling), mindkettő lineárisan és logaritmikusan is (utóbbi ajánlott az emberi fül logaritmikus működése miatt). Különlegesség, hogy modulátorként használható egy programozható véletlenszámgenerátor is, ennek segítségével az analóg szintetizátorokhoz hasonló hatást lehet elérni; a véletlenszámok által reprezentált zajjellel ismét csak élethűbbé tehető a hangzás, nem lesz statikus, hideg, monoton. Mellesleg ezt a random generátort még egy másik kommersz szintikártyán sem láttam, pedig implementálása nagyon egyszerű, és kifejezetten hatásos a használata.

Az előbb emlegettem valami erősítőt. Erre azt mondták hogy 5 W-os, bár én nem hiszem. Az IC-t illik hűteni. Ennél a kapcsolásnál, és az IC-s CoVox-nál már nem olyan lényeges az alkatrészek pontossága, de pl. 390 ohm-os ellenállás helyett azért 5 kilósat ne! Ennek az erősítőnek a meghajtására elég ugyanaz a tápegység ami a CoVox-ot hajtja meg. Ennek az anyagköltsége néhány száz forint. Összesen kb. 2000 pénzből jön ki. Erre a CovBoy felsikolt: "Úr isten! Az 40 sör!!!". De gondolj bele, hogy a 40 sör eltart jó esetben 5 napig, míg a CoVox egy kicsit tovább. Nos az erősítő kapcsolási rajza:



Ennek az erősítőnek a NYÁK-ja megint egy kicsit bonyolultabb, úgyhogy a mamát hagyd ki ebből is. Már csak egy rajzzal tartozom. Na melyik ez? Hát természetesen a tápegység. Ez nagyon egyszerű, egy feszstab. IC, néhány kondi, egy egyenirányító híd, és egy trafó. A trafó lehet egy csengőtrafó, vagy amit kiszerelsz a fenti HiFi cuccból. Az egyenirányító híd utáni kondenzátor minél nagyobb értékű, annál kisebb brumm lesz a hangban. A rajz reményeim szerint még elfér ebbe a kis kiegészítésbe, ha minden igaz a következő hasábban fogja a t. Olvasó vigyázó szeme megtalálni:



Mint már említettem, sem én, sem a szerkesztőség nem vállal felelősséget az áramkörök szakszerűtlen használatából eredő károkért. Nekem ez működik. El lehet jönni, meg lehet nézni. Ha tudnátok, hogy hol lakom, még meg is tehetnétek. Ha valami nagyon fontos kérdés merül fel benned, ezen a telefonszámon begtalál(hat)sz: (96)-211-681. Este 10, és délelőtt 10 között ne hívjál, mert akkor alszom, és abból világégés lesz ha felébresztesz.

Csibra Gergő

A Maui fő erőssége tehát a modulációk sokféleségében rejlik, melyekkel bonyolult, akusztikus hangzásokat lehet egy egyszerű mintából is kicsalni. Egész komplex modulációs mátrixot alakíthatunk ki a fenti lehetőségek kihasználásával; pl. az LFO1 frekvenciáját moduláljuk az LFO2 jelével, és az így kapott jelet csatoljuk vissza az LFO2 amplitúdójára, az LFO2 FM-jét kössük a véletlenszámgenerátorra, az LFO1 AM-jét az egyik burkológörbére, majd végül az LFO2 jelével magának a hangszínnek az amplitúdóját moduláljuk, hogy meglegyen a hab a tortán. Bonyolult, igaz? Hallgasd meg az eredményt, és elcsodálkozol; ráadásul ez még csak egy viszonylag egyszerűbb kapcsolás volt...

Egyszerre 128 hangszerünk lehet, azaz egy instrument banknyi info-t tudunk használni. Egy hangszer, vagy program maximum 4 hangszínből állhat össze, amikhez a fent leírt patch-ekből válogathatunk. Az így kapott ún. 4 layer-es programban minden hangszín hangereje, és panorámája külön szabályozható. Lehetőség van arra, hogy a hangmagasság, vagy a leütési erősség szerint más hangszíneket használjunk (key/velocity split). Ilyenkor pl. erősebb leütésre más zongoramintát használhatunk, mint egy gyengébbre. Egy hangszín esetében azonban vagy a hangmagasság, vagy az erősség alapján oszthatjuk ketté a programot.

A hangmagasság szerinti szétválasztás másik, hatékonyabb módja a multisample-k használata. Itt akár minden egyes billentyűre definiálhatjuk, hogy milyen hangszín tartozik hozzá (mint általában a dobkészleteknél szokott lenni). Egy multisample a 4 layernek csak egy helyét foglalja el, így ezt még tovább is oszthatjuk a programban, pl. leütési erősség szerint.

Végül a legfontosabb adatok; az ICS chip 33 MHz-es órajellel él, 16 oszcillátor használatakor (16-odfokú polifóniánál) 66.15 kHz, 24 hangig 44.1 kHz, és 32 hangnál 33.075 kHz a lejátszási frekvencia. A 66.15 kHz először talán meglepő, ritkán találkozunk ilyen mintavételi frekijű mintákkal, de ez nem is azok miatt van. Egy 44.1 kHz-es sample hangját például az alaphangtól két oktávval magasabban leütve 88.2 kHz-vel kellene lejátszani; ha csak 44.1 kHz-vel pereg az oszcillátorunk, akkor a megoldás egyedül az, hogy minden második mintát kihagyunk. Ha viszont 66.15 kHz-cel tudunk lejátszani, akkor csak minden harmadikat. Másképp fogalmazva, az alaphangnál másfélszer nagyobb frekvencián (azaz 9 félhanggal, egy nagy kvarttal feljebb) még minden mintát lejátszunk, nem hagyunk ki semmit. Mindennek áldásos hatása van a hangminőségre.

A kártya csomagjában viszonylag kevés software van, a Turtle Beach Wave-hez hasonló Wave SE (Sample Editor) Windoze alá, amiből hiányoznak a Wave effektjei, de ki van egészítve hangminta szerkesztő funkciókkal; a loop pontok beállítására nagyon jól lehet használni. Patch szerkesztő nem jár a Maui-hoz, viszont a TB elkészítette a WavePatch nevű editort, mely azt hiszem freeware, és kérésre minden TB dealer tudja mellékelni. Azt kell mondanom, hogy a WavePatch - bár vannak hiányosságai - a legjobb patch szerkesztő, még a magasabb kategóriájú hangkártyák software-eit is figyelembe véve. A fent felsorolt funkciók mindegyike kényelmesen, és gyorsan állítható, nem úgy, mint az AWE32 Vienna utilityjában, ahol néhány paraméter megfelelő beállításához bizony meg kell küzdeni. Bár azt sem szabad elhallgatnom, hogy a Gravishoz is készült mostanság egy hasonló kaliberű patch editor, amely képes betölteni a hiányt ilyen téren. A neve GuStAv, shareware, és ráadásul nagyszerű magyar kóderek készítették.

A Maui hátrányaként hozható fel, hogy 32 hangnál már kicsit tompán szól, nem annyira élesek a magasai, illetve viszonylag gyenge a kimeneti jelszintje (ami egyébként nem erősített kimenet, ugyanis a Turtle Beach alapfilozófiája szerint "a legutolsó hely, ahova épeszű ember erősítőt tenne, az egy számítógép belseje" - ezzel jómagam is messzemenőkig egyetértek). Az AWE32-vel szemben kellemetlen, hogy nincs programozható alul-, és felüláteresztő szűrőnk, bár a Manual (FM ;) a patchek felépítésének leírásakor ezen filterekre vonatkozó infokat is említ, de a TB Systems tudakozódásomra megnyugtatott, hogy ezek csak az esetleges későbbi fejlesztések miatt vannak implementálva. (Mellesleg azt is mondták, hogy a közeljövőben nem várható ilyen fejlesztés, ugyanis el vannak foglalva az új kártyáikkal, a Monte Carloval és a Tropez-zal).

Zenélni mindenképp ajánlom a Maui-t, 20.000 Ft körüli ára nem sok mindazért, amit nyújt. Igaz, digizni nem tudunk vele, de manapság úgyis a CD lemezek lennének a fő hangforrásaink, amikről ügyes utilokkal (CDGRAB, CDINFO, stb.) már direkt leszedhetjük a zenét, digizés nélkül. Másrészt az InterNet tele van hangmintákkal, ez is jó beszerzési forrás lehet (címek a cikk végén). Ennyit a Maui-ról.

A Tahiti hangkártya

A következő piacra dobott kártya, a Tahiti végül is nem szintikártya, és nem is új. Tulajdonképpen maga a régi MultiSound, de az EMU Proteus szintetizátor nélkül. MIDI port azért még van rajta, de csak digizni, és digit lejátszani tudunk, más hangkeltési eszközünk nincs. Viszont mindazt, amit nyújt a kártya, azt kitűnő minőségben teszi; érdemes megnézni hogyan, ahhoz hogy tudjuk mi a különbség 16 bites és 16 bites kártyák hangja közt.

Az A/D átalakító 16 bites, 64-szeres túlmintavételező delta-szigma modulátoros. Utóbbi kapcsolás DAT magnókban használatos, és jóval pontosabb konvertálást tesz lehetővé. A kapcsolási rajztól, és a rendszeregyenletektől talán most eltekintenék. (A túlmintavételezés röviden annyit tesz, hogy minden minta közé még 64 újabb mintát határozunk meg, valamilyen interpoláló görbét illesztve a meglévő mintákra). A D/A oldalon a dolog még érdekesebb, bár itt csak 8-szoros a túlmintavételezés (sok magyar forgalmazó tévesen a D/A részt is 64-szeres túlmintavételezésűnek tünteti fel, ugye GG?), de a DAC 18 azaz tizennyolc bites, amit néhány középkategóriás CD játszóban is viszontláthatunk. A trükk úgy történik, hogy a belső jelfeldolgozás 28 bites, így a túlmintavételezés után 10 bitet levágva kapunk 18 bites jelet. A maradék 10 bitet (ez tulajdonképp a kvantálási zajjel) a következő 28 bites mintából kivonva zajcsökkentést érünk el (minderről bővebb info a RunTime diskmag #3-as számában).

Emellett a kártya még egy DSP-t is tartalmaz, nem is akármilyet, hanem egy 20 Mips-es Motorola 56001-est. Ráadásul ez még programozható is, 32k erejéig, ami valósidejű jelfeldolgozásokkor bőven elég is. Sajnos nincs software, ami ezt a DSP-t rendesen kihasználná, a szokásos tömörítésen kívül. 20 Mips-es DSP 100-200 ezer forintos effektprocesszorokban szokott lenni, a Tahitin is meg lehetne valósítani rengeteg valósidejű effektet így. A fejlesztés azonban az SDK 80-100 ezer Ft körüli ára miatt kicsit nehézkes; a TB nem igazán szereti az alulról jövő kezdeményezéseket. (Ez lenne a második alapfilozófiájuk?)

A kártya csak profiknak ajánlott, célorientált alkalmazásra a kitűnő hangminőség igényével. Használata leginkább harddisk recorderként célszerű, számos software támogat ugyanis már többsávos realtime lejátszást IDE winchestereken is. Egyikük a Turtle Beach Quad-ja, amely 4 sávos (vagy 2 sztereo), és MIDI szekvenszerrel szoftveresen szinkronizálható, non-destruktív szerkesztéssel. Egy drágább megoldás a SAW (Software Audio WorkShop), ami 4 sztereo sávot játszik (és monoban is négyet, nem lehet nyolc csatornás üzemmódot állítani), de hardware-esen szinkronizál MIDI-vel, kell egy kis kütyü hozzá. Ezek a programok nem igazán ismertek, a következő számok valamelyikében esetleg sor kerítünk a bemutatásukra, ha van igény rá.

A Rio hangkártya

A Rio a következő wavetable kártyánk. Ő egy daughterboard, WaveBlaster kompatibilis digi-kártyák kiegészítéseként használható. Felépítése a Maui-val egyezik meg, azzal a különbséggel, hogy 4 mega ROM hangszert tartalmaz, viszont csak 4 megáig bővíthető a RAM-ja, SIPP RAM-okkal (nem SIMM!). Emellett még egy programozható Reverb (zengető) effekt is található rajta. A legnagyobb hátránya, hogy daughterboard létére az anyakártya a MIDI vonalon küldi át a RAM-ba a feltöltendő saját mintákat; Rio-használók pontos mérései alapján így a 4 mega RAM feltöltése 45 percet (!) vesz igénybe. Bővebbet sajnos nem tudok mondani a kártyáról, ugyanis nem kaptuk meg tesztelésre.

A Tahiti is ki van bővítve WaveBlaster csatlakozóval, így ő is használható a Rio-val; ezt a párosítást forgalmazzák Monterey néven, persze alacsonyabb áron, mint a két kártya külön-külön.

Egyéb információk

Akit bővebben érdekelnek a TB-kártyák, annak tudom ajánlani az InterNeten a multisound levelezési listát, mely neve ellenére ma már mindegyik kártya felhasználóit tömöríti. Beiratkozás:

listproc@lists.colorado.edu címre levél, tartalma: SUBSCRIBE multisound
név

A Maui tulajdonosok számára finom dolgok vannak az ftp.hawaii.edu outgoing/Maui könyvtárában. Brandon S. Higa itt egy Maui újságot is futtat, feliratkozást tőle lehet kérni (bhiga@uhunix.uhcc.Hawaii.Edu). A Turtle Beach Systems címe; staceyp@tbeach.com vagy guyp@tbeach.com (utóbbi hardware ügyekben).

A Software Audio WorkShop demója megtalálható az ftp.vortex.com-on: /audio/saw/saw3demo.exe. A GuStaV patch editor GUS-hoz megrendelhető a stinyo@sch.bme.hu, vagy a Budapest 1243 PF. 709 címen. Hasznos utilok vannak az ftp.luth.se-n, a /pub/msdos/demos/music/programs könyvtárban.

Néhány igazi kincsesbánya, ahol jó minőségű hangmintákat találunk:

wuarchive.wustl.edu, /systems/ibmpc/ultrasound/sound/patches/files

lotus.uwaterloo.ca, /pub/sgroup/Roland/samples

ftp-ls7.informatik.uni-dortmund.de, /pub/tx16w/samples www.mfi.com,

pub/keyboard/patches bach.nevada.edu, /pub/k2000 oak.oakland.edu,

/pub/eps/samples

Végül pedig a legfontosabb cím: hotta@sch.bme.hu. Ha óhaj, sóhaj, stb. van, akkor e-mail ide, vagy írj a CoV címére ComWareKft@Budapest.pf.363. Találkozunk legközelebb. Addig is: zenéljetek bőszen!

Hotta

Modemek és modemezés

A modemcikknek még ezen része is inkább elméleti tudnivalókat tartalmaz, mivel a jobb modemszoftverek (terminálemulátorok) amúgy is menüvezéreltek, így a használatukra rá lehet könnyen jönni. Persze lesz leírás róluk, például a makrógyártás/használat nem a legegyszerűbb... (Az összes szómagyarázat a CoV 52-ben van.) E részben a BBS-ekről hintek még pár szót, aztán sort kerítünk az e-mailekre, és a FIDOnetre, majd az Internetre is kitérek.

A BBS-ekről nehéz egységesen írni, mivel ahány ház, annyi szokás. Általában egy BBS azonosító kell a használatukhoz, amihez úgy juthatunk, hogy felhívjuk a BBS-t és valamilyen "New user" menüpontot választunk. Menüpont - a legtöbb BBS menüs rendszerrel kényeztet minket, ami egyáltalán nem baj. A legtöbb helyen egygombos parancsok vannak, ami igen jótékony hatással lehet a telefonszámlánkra. Képzeljük el, ha bonyolult szintaxissal rendelekező parancsokkal kellene kommunikálni. Sőt, a legtöbb helyen még "expert" vagy hasonló üzemmódba is tehetjük, ami eltünteti a menüt, de a parancsok tovább élnek. Ez jó, mert a menüképernyő is idő amíg átér. Az account kérésnél tartottam: itt általában kérnek egy csomó információt a hívóról. Nem érdemes csalni, mert elég könnyen előfordulhat, hogy megpróbálnak leellenőrizni, s semmi előnyünk nem származik belőle. Mit találhatunk egy BBS-en? Elsősorban - nevéből is következően - üzenetváltási lehetőségeket. Léteznek privát levelek és nyilvánosak is. Ezen kívül általában fileokat is találhatunk. A legtöbb magyar BBS-n nem igazán tisztelik a (C)-t, így aztán igen gyakran találhatunk néhány kereskedelmi programot is. Nyugaton is, itthon is léteznek olyan, illegális BBS-ek amelyek ezekre vannak specializálódva. A tipikus az, hogy egy program letöltéséért cserébe valami mást is fel kell tölteni, lehetőleg minél frisebbet. Általában az ilyen BBS-ekkel nem találkozik a mezei user, mert képtelen bejutni, s nem is nagyon szerez tudomást róluk. A mezei BBS-ek - mint említettem - legfontosabb szolgáltatása a levelezés. Erről sajnos nem tudok mit írni, mert szinte minden egyes BBS-n más a levelezőszoftver. Azonban általában menüvezérelt az egész, így nem lesz sok gondunk. Egy dologban általában megegyeznek: A levelezésünket nem muszáj online intézni, mert az igen drága. Általában QWK offline readerek használhatóak. A QWK olvasó olyan szoftver, ami értelmezni és használni tudja a QWK formátumú csomagokat. Ez teszi lehetővé, hogy a BBS-ről letöltött csomagot elolvassuk, válaszoljunk rá, majd a kommunikációs programunkkal visszatöltsük azt. Ezek közül leginkább az Offline X-press (OLX) programot ajánlhatjuk. (S majd leírást is írunk róla)

Miért is jó az elektronikus levél (különösen annak Internet verziója)? Először is, ugyanannyiba kerül a szomszédba átküldeni egy levelet, mint a világ túlfelére. Igen gyakran még egy távolsági telefonhívásnál is olcsóbb lehet, mivel az Internet szolgáltatóval gyakran helyi hívást kell csak lebonyolítanunk. Ez hosszabb távon vagy nagyobb forgalom esetén komoly megtakarítást eredményezhet. Általában az Internet szolgáltató igen moderált összegeket kér a saját gépe használatáért és az általunk generált hálózati forgalomért. Maguk a hálózati szolgátatások INGYEN vannak. Ez a nagy különbség a nagy hozsannával hirdetett Compuserve-höz képest: ott magukért a szolgáltatásokért fizetünk, s így igen könnyen borzasztó nagy számlánk keletkezhet.

Mára két komoly ingyenes nemzetközi levelezőrendszer van, az Internet és a FIDOnet. A FIDO általában önkéntes emberek gépeiből áll, amiket a telefonhálózat (nem) köt össze. A levélforgalom úgy zajlik hogy az egyik gép megadott időben felhívja a másikat, s ha van levél akkor átadják egymásnak - a hívott fél költségén. Így amíg egy levél a világ egyik feléből a másikba átjut nem feltétlenül a leggyorsabb. Ráadásul a nagyobb leveleket igen rossznéven veszik, mert a mi leveleinkért más fog fizetni. Ez nem szép dolog! Viszont a FIDO hozzáférése ingyenes - felhívunk egy BBS-t, ami be van kötve a Fido-ra s kész is. Ezzel ellentétben az Internet-en a gépek állandóan össze vannak kötve. Az, hogy mivel, gyakorlatilag mindegy. Szó szerint: az Internet kifejezetten olyan hogy mindenféle közvetítőközegen tud adatot forgalmazni. (A nylon ruhaszárító kötélen nem. Az nem vezető. Törzsi dobokra se láttam még TCP/IP implementációt, vélhetően nem lenne túl gyors - de elméletileg az se lehetetlen.) Itt az elektronikus levél elküldése sokkal érdekesebb, s bonyolultabb. Az Internet csomagkapcsolt, ami azt jelenti, hogy minden adatot a küldőállomás darabokra szed, és mintegy borítékba teszi, amire ráírja, hogy mi a csomag célja. A fogadóállomás meg ezekből a konfettikből aztán újra összerakja a levelet. Ha valaki ki tudja próbálni, nézze meg, ha egyik gépről átküld egy másik gépre néhány, sorszámozott levelet, akkor milyen sorrendben érkeznek meg — véletlenszámgenerátornak se rossz... Tehát a levelek — kis részletekben — egyik géptől a másikig utaznak, s mindegyik gép nagyjából tudja merre kell továbbítani az adatot. Az érdekes az, hogy két darab nem feltétlenül azonos úton jut el a címzetthez. De végül, igen rövid idő alatt elérnek a címzetthez: 1-2 perc általában egy világkörüli (!) út. Sajnos az Internet-en eléggé nehezen lehet valakit megtalálni, ennek megkönnyítésére íme néhány módszer: — telnet internic.net Itt a whois valaki paranccsal kereshetünk valakire. — telnet info.cnri.reston.va.us 185 vagy netaddress@info.cnri.reston.va.us email címre küldött e-mail-lel érhetünk célt. Az előbbinél a parancs a query valaki, az utóbbinál a levéltörzs. (A Subject üres). — És az egyik legjobb: Az MIT-n üzemeltetnek egy szolgáltatást ami megjegyzi MINDEN embernek a nevét és email címét (ha az szerepelt a fejlécben) aki VALAHA is írt olyan Usenet cikket, amit az MIT rendszere szolgáltat. mail-server@rtfm.mit.edu címre egy gyors levél, a subject üresen hagyásával. send usenet-addresses/név a levéltörzs. A név a keresett személy vezetékneve.

Az Internet főbb szolgáltatásai még az ftp, a telnet, és a WWW. Ezek részletes ismertetése nemhogy a cikkbe, de az újságba se férne el. A WWW-ről pár szó: biztos mindenki látott már valamilyen hypertext rendszert, ahol a szövegből "link"-ek ágaznak ki kapcsolódó szövegekhez, képekhez, stb. A legtöbb help rendszer ma ilyen módon működik. A WWW is egy ilyen hypertext, csak picit nagy: az Internet különböző gépeire szét vannak szórva az adatok, és a hypertext linkek bárhová mutathatnak a világon. Ez a hypertext rendszer, mint maga az Internet, kicsit végtelennek tűnik: lassan egy emberélet sem elég a feltérképezéshez. A legertejedtebb WWW olvasók, zsargonban "browser"-ek hangot és mozgóképet még nem támogatnak. A szöveges browserek közül leginkább a lynx ajánlható, a grafikusokból a Netscape esetleg a Mosaic.

PC USER AREA

EIDE - LBA - ATA/2 - ATAPI - Mode 3

A fenti fogalmak körül olyan borzalmas a zűrzavar, úgyhogy megkísérelek egy kis rendet vágni. Kezdjük jól az elején, a MB kifejezés magyarázataival:

Az MB eredetileg megabyte lenne, azaz 2_20=1048576 byte. Sajnos sokan (különösen a vinyógyártók) ehelyett 1000000 bytet mondanak (MillióByt). Így pl. egy 528MB-s vinyó az általában 528 000 000 byte, és pl. az FDISK (az eredeti definíció szerint) elnevezni 504MB-snak: 504*1048576=528482304. Amikor az emberke meg panaszkodik, hogy átverték, mert kisebb a vinyója, mint amiért fizetett, akkor jön a mellédumálás, hogy a rendszerterületek is foglalnak helyet, meg ilyenek. Igen ám, de EZ a probléma még a formattálás ELŐTT keletkezik. Szóval számítsunk rá, hogy némileg kevesebb kapacitást kapunk, mint amit hirdettek... (Úgy 5%-kal kevesebbet.)

Az egész MB körüli zavart növelik a floppyk. Egy normál, 5"-s floppynak van 80 sávja, 2 oldala, és sávonként 15 szektora. Ez 2400 szektor, 1200 Kbyte tárolókapacitás. Azzal, hogy elnevezték 1.2MB- osnak bevezettek sikerrel egy harmadik MB-t: 1000 Kbyte, 1024000 byte. Ez szerencsére csak a floppyknál szokott lenni.

Ezek után, kislexikonszerűen felsorolom a szükséges fogalmak egy kis részét, majd folytatom a süket dumát először a tárolókapacitással, majd a sebességgel:

EIDE: Az Enhanced IDE az Western Digital háziszabványféleségе. Ez az ATA-2 és az ATA-PI. szabványokból (pontosabban azok tervezetéből készült).

Fast-ATA: Ez meg a Seagate (meg a Quantum) ökörsége. Ebbe az ATA- PI szabványból nem került semmi, csak az ATA-2-ből.

Mellesleg ez a jelenség nem ismeretlen : Egy komolyabb szabvány kidolgozása hosszú évekbe telik, s amíg az elkészül, addig mindenféle gyártó az előző szabványból, meg a következő tervezeteiből összekotyvaszt ezt-azt és mindenkit megkavar... (Ld. még MPEG, V.FC)

ATA: AT Attachment. Ez egy mágneslemezes meghajtó szabvány, ami szerint a vezérlőelektronika nagyobb része rákerül magára a meghajtóra. Így a vezérlőkártya gyártása sokkal olcsóbb lesz. A '80-s évek végétől a legelterjedtebb vinyószabvány a PC-s világban.

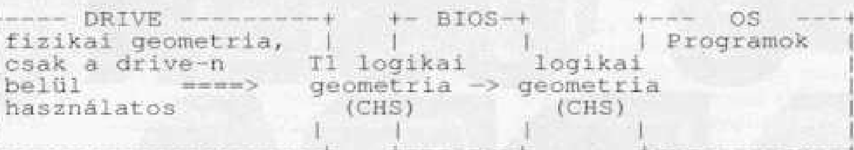
IDE, AT-BUS: Ld. az előző pontot. (IDE: Integrated Drive Electronics)

ATA-2: Ez az ATA parancskészlet kiterjesztett változata. Fontos újdonság a gyors PIO és DMA módok, és egy rendesen megcsinált Identify Drive (drive azonosítás) parancs. Ez utóbbi használható a sokat emlegetett Plug'n'Play-re, a szabvány későbbi változataival való kompatibilitásra, no meg a felhasználó életének könnyítésére. A szektorok címzésére bevezett egy új metódust (LBA), de ez csak egy egyszerűsítés és SEMMI KÖZE az 528MB-s korlát ledöntéséhez.

ATA-PI: ATA Packet Interface. Ez olyan szabvány (lesz) ami meghatározza, hogy hogyan lehet CD és szalagos meghajtókat egy normál ATA (IDE) portra csatlakoztatni. Ilyenek már ma is léteznek, elsősorban CD meghajtók. Mindazonáltal ezek egy szoftver számára nem úgy látszanak, mint egy normál vinyó. Jelenleg még egy ATAPI CD meghajtása ugyanúgy történik, mintha az egy hangkártyára/SCSI buszra kötött CD lenne: kell egy külön eszközmeghajtó a DOS/Windows alatti használathoz. Az újabb operációs rendszerek támogatni fogják az ATAPI- t, így az eszközmeghajtó feleslegessé válik. Sőt, nemrégiben olyan BIOS-t is bemutattak ami már bootolni (!) is tud egy ATAPI CD-ről...

Mi is ez a bolond 528MB-s határ? (Valójában 504...) Ehhez tudni kell, hogy hogyan zajlik le pl. egy file beolvasása (DOS alatt). A DOS kiad egy olvasási parancsot a BIOS-nak, ami ezt a kérést továbbítja az eszközvezérlőnek, ami ezt továbbítja a drive-nak.

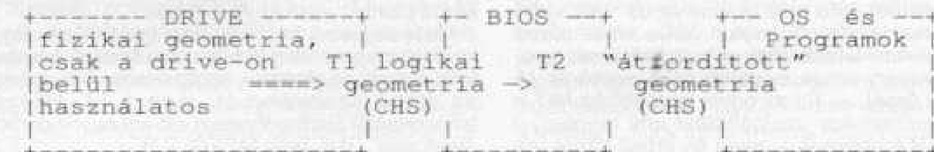
Íme a normál folyamat (translation):



(CHS: Cylinder, Head, Sector) Egyetlen fordítási lépés van itt, a T1, amikor a fizikai (senki által nem látható geometriát) átfordítja a drive egy logikaira.

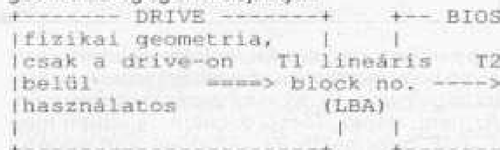
Ez a határ két szerencsétlen dolog összeadása: Az eredeti ATA szabvány csak 16 fejet ismert el egy vinyónak, és a normál BIOS hívások meg csak 1024 sávot tudnak kezelni. Abban egység volt, hogy 63 sector elegendő sávonként (cylinderenként). Külön-külön meglehetősen nagydarab vinyókat tudnak kezelni, de együtt sajnos nem. A BIOS határai 256 fej, 1024 cylinder, 63 szektor (8GB). Az ATA-é pedig: 16 fej, 65535 cylinder, 63 szektor (136GB). Így az eredeti ATA egy normál BIOS-szal:16*63*1024 szektort tudott kezelni, ez éppen 504 megabyte, 528 millió byte (528482304). Ki kellett valamit találni, ez az ún Enhanced BIOS. E körül is nagy a kavar: Az Enhanced BIOS is szabványos, ez a Phoenix Enhanced BIOS. A Western Digital itt is bekavart rendesen, mert neki is van egy EBIOS-a, de ez gyakorlatilag semmire nem jó. Egy Enhanced BIOS legfontosabb tulajdonsága, az hogy EDPT-t tud létrehozni és kezelni (Enhanced Disk Parameter Table). A standard BIOS-ban csak a FDPT (Fixed DPT) van, ami többé-kevésbe azt az információt tartalmazza, amit a CMOS setupban látunk. Az EDPT az FDPT nem dokumentált, eredetileg üres mezőit használja arra, hogy az az előbb említett translation mode-okról (eddig volt egy, még lesz kettő) információt szolgáltasson. Ez többé-kevésbe (szerencsére) egységes a különféle EBIOS-okban. Ezen túl, a Phoenix Enhanced BIOS definiál néhány új INT 13h hívást, és egy 16 byte-s FDPT kiterjesztést. Ez utóbbi tartalmazza a használt PIO, DMA módot, a használt blokk módot, és néhány egyéb információ mellett a vezérlő port címét, és IRQ-ját. Ezzel egyrészt lehetővé válik negynél is több ATA egység csatlakoztatása, és a Plug'n'Play ATA eszközökkel. Mindezeket a WB EIDE BIOS nem tartalmazza.

Említettem még két translation (fordítási) üzemmódot:



Ezt leginkább extended CHS üzemmódnak hívják. Ez a megoldás megtöri az 528MB-s határt, azzal hogy nem egyszerre lép fel az IDE 16 fejes és a BIOS 1024 bytes korlátja.

Íme a harmadik, az LBA-nak nevezett mód. Itt a logikai geometriát végleg el is felejthetjük:



Mivel egy kicsit egyszerűbb egy számmal címezni egy szektort, mint hárommal, ezért ez a metódus kicsit (értsd: lényegtelenül) gyorsabb. Egy ilyen extended, "fordítós" BIOS lehet a vezérlőkártyán vagy az alaplapon. Működése nem olyan bonyolult: Veszi az alap logikai geometriát és ha a cylinderszám 1024 felett van, akkor azt leosztja egy számmal, hogy 1024 alá menjen. Ugyanezzel a számmal szorozza a fejek számát. Pl. egy 540-es vinyónak 1057 cylindere és 16 feje van. Ugye a BIOS hívások csak 1024 cylindert tudnak kezelni, de akár 256 fejet is, így a BIOS leosztja a cylinderszámot kettővel és megszorozza a fejek számát ugyanevvel, s ettől fogva mint 528 sávos, 32 fejes vinyót látja mindenki más. Amikor a DOS végrehajt egy BIOS hívást, akkor ezt megfelelően lefordítja az eredeti geometriára v. LBA-ra. gy lehet 8 Gigabyte-t is címezni. Az LBA üzemmód és a fordítós BIOS működés elméletileg ugyanazt a "fordított" geometriát kéne mutatnia, hiszen csak a BIOS-vinyó kommunikáció egyszerűsödik le. NAGYON figyeljünk arra, hogy a WD Enhanced IDE BIOS-oknál az LBA mód a fordítás bekapcsolását is jelenti, és ha megváltoztatjuk az LBA módot az ADATVESZTÉSHEZ vezethet. Ez úgy derül ki legszebben, ha a BIOS (feltehetően támogatja az automata drive felismerést, ez minden EBIOS-nál megvan) más drive geometriát ajánl LBA üzemmódra mint nem-LBA üzemmódra. Valójában ez csak egy kapcsoló, ami a felhasználót csak egy kicsit érdekli. Ugyanis NEM az LBA oldja meg az 528-s problémát, hanem a "fordítós" BIOS!

A címből még adós vagyok a Mode 3 magyarázatával. Ez sebesség gondokat jelent. Előljáróban annyit, hogy manapság egy vinyó lemezeiről maximálisan 2-5MB érkezhet le egy másodperc alatt. (Ennek bárki könnyedén utána számolhat, szívesen leközöljük, ha sokan kérik. De nem szeretném számítgatásokkal tölteni a helyet.). Ennek a sebességnek semmi köze IDE-hez, SCSI-hez - ez egész egyszerűen az a sebesség amivel a fejek le tudják emelni az adatot a mágneskorongokról. (Szokásos PC-s driveokban, max. 7200 rpm-mel számolva) A PIO módok azt a sebességet adják meg amivel a vinyó kommunikálni tud:

PIO mód	sebesség (MB/s)
ATA módok:	
0	3.3
1	5.5
2	8.3

Nos mint látható, már a régi Mode 2 is bőven elegendő volt bármilyen mai vinyóra. Azonkívül a nagyhangú hirdetések, amik háromszoros, meg még nagyobb dolgokat ígérgetnek, általában a Mode 3-t vetik össze a Mode 0-val a Mode 2 helyett. Akkor lehet szükség ilyen nagy sebességekre, ha a drive éppen a rajta lévő cache-ből olvas. (Ezek általában át is vernek sokfajta vinyótesztet. copy doom2.wad nul v. hasonlóval érdemes mérni a sebességet...) Vannak még DMA módok is. A DMA folyamatában a CPU ki van hagyva az I/O-ból. Valódi multitask operációs rendszerekben (OS/2, Linux) ez alatt a CPU csinálhat valami hasznosat. A DOS/Windows környezetben nem túl hasznos tevékenységre van kárhoztatva: megvárhatja, hogy befejeződjön az I/O... Ráadásul a normál ISA alaplapokon lévő DMA borzasztó régi és nagyon lassú egy mai vinyóhoz. Ráadásul a VLB kártyákat nem kezelheti alaplapi DMA. Így aztán csak a sokkal drágább, ún busmastering DMA lehetséges. Ez a kártyára helyezi a DMA áramköröket — ez persze rendesen megdobja a kártya árát. Így csak az EISA és PCI kártyákon lehetne nem-busmaster DMA-t elődadni, de ez ma még igen ritka. (EISA kártyákból nem is várható valami nagy mennyiség...)

singleword DMA:

Mód	sebesség (MB/s)
ATA:	
0	2.1
1	4.2
ATA-2 módok:	
3	11.1
4	16.6
ATA:	
0	4.2
ATA-2:	
1	13.3
2	16.6

Ehhez még annyi, hogy néhány kontroller képes ilyen sebességgel kommunikálni a drive-val anélkül, hogy tényleges DMA-t hajtani végre. Ilyenkor ezek a módok a PIO módok helyett használatosak. Persze az eladó ezt sem fogja az orrunkra kötni. Sok kontrollernél nem is lehet tudni, hogy a kártya különböző üzemmódjai melyik PIO v. DMA üzemmódot használják. Így lehet az, hogy van olyan kártya ami Mode 7- nek hirdeti magát - hogy ez a mód valójában a multiword DMA 2 mód, azt igen nehéz kideríteni... A sebességhez még egy apró dolog tartozik: az ún. Block mód v. Multiple Read/Write. Ezeknek meglepő módon a világon semmi közük a drive tényleges sebességéhez. E helyett a CPU terheltséget csökkentik: minden olvasási/írási olvasási művelet után egy megszakítás következik, amire a CPU abbahagyja amit éppen csinál és az adattal törődik. Ez DOS alatt igen minimális növekedést hozhat, max. néhány százalékot. Ha ennél nagyobb növekedést tapasztalnánk, akkor vagy rosszul mérjük, vagy a drive a saját cache-jét borzasztóan rosszul kezeli. Más a helyzet normálisabb operációs rendszereknél, ahol a kernel nem hagyja, hogy abbahagyja a CPU, amit csinál, így aránylag hosszú idő is eltelhet amíg a CPU-nak erre ideje jut, így ez a block mód akár 30%-t is dobhat a drive-on.

Remélem nem sok ehhez kapcsolódó fogalom maradt magyarázat nélkül,

ChX

Stakchk.com

Itt közöljük a múltkori számban beígért stackchk.com forrását. Használata: debug <stackchk.scr.

```
N STACKCHK.COM
E 0100 E9 B3 00 52 65 71 75 69
E 0108 72 65 73 20 44 4F 53 20
E 0110 35 2E 30 20 6F 72 20 68
E 0118 69 67 68 65 72 0D 0A 24
E 0120 55 6E 61 62 6C 65 20 74
E 0128 6F 20 6C 6F 63 61 74 65
E 0130 20 74 68 65 20 44 4F 53
E 0138 20 64 61 74 61 20 73 65
E 0140 67 6D 65 6E 74 0D 0A 24
E 0148 43 75 72 72 65 6E 74 20
E 0150 53 54 41 43 4B 53 20 73
E 0158 65 74 74 69 6E 67 3A 20
E 0160 24 4E 75 6D 62 65 72 20
E 0168 6F 66 20 73 74 61 63 6B
E 0170 73 20 74 68 61 74 20 68
E 0178 61 76 65 20 62 65 65 6E
E 0180 20 75 73 65 64 3A 20 24
E 0188 4D 61 78 69 6D 75 6D 20
E 0190 64 65 70 74 68 20 72 65
E 0198 61 63 68 65 64 20 69 6E
E 01A0 20 61 6E 79 20 73 74 61
E 01A8 63 6B 3A 20 24 00 00 00
E 01B0 00 00 00 00 00 00 B4 30
E 01B8 CD 21 3C 05 73 0C BA 03
E 01C0 01 B4 09 CD 21 B8 01 4C
E 01C8 CD 21 B4 52 CD 21 26 8B
E 01D0 47 FE 8E C0 26 81 3E 08
E 01D8 00 53 44 74 13 BA 20 01
E 01E0 26 80 3E 00 00 5A 74 D9
E 01E8 26 03 06 03 00 40 EB E2
E 01F0 40 8E C0 26 8A 1E 00 00
E 01F8 80 FB 53 74 12 80 FB 4D
E 0200 74 0D 80 FB 5A 74 08 26
E 0208 03 06 03 00 40 EB E2 8C
E 0210 C0 40 8E C0 26 A1 02 00
E 0218 A3 AD 01 26 A1 06 00 A3
E 0220 AF 01 B4 09 BA 48 01 CD
E 0228 21 A1 AD 01 E8 E7 00 B4
E 0230 02 B2 2C CD 21 A1 AF 01
E 0238 E8 DB 00 B4 09 BA 45 01
E 0240 CD 21 83 3E AD 01 00 74
E 0248 6C 26 A1 08 00 26 03 06
E 0250 0C 00 A3 B1 01 26 A1 0A
E 0258 00 A3 B3 01 C4 3E B1 01
E 0260 33 DB 8B 0E AD 01 26 80
E 0268 3D 03 75 05 C6 06 B5 01
E 0270 01 26 8B 45 02 26 0B 45
E 0278 04 74 01 43 83 C7 08 E2
E 0280 E5 B4 09 BA 61 01 CD 21
E 0288 8B C3 E8 89 00 B4 09 BA
E 0290 45 01 CD 21 B4 09 BA 88
E 0298 01 CD 21 80 3E B5 01 00
E 02A0 74 16 A1 AF 01 E8 6E 00
E 02A8 B4 02 B2 2B CD 21 B4 09
E 02B0 BA 45 01 CD 21 EB 3A 90
E 02B8 C4 3E B1 01 BE 30 03 8B
E 02C0 0E AD 01 51 57 E8 2E 00
E 02C8 89 0C 5F 59 46 46 83 C7
E 02D0 08 E2 F0 33 DB 8B 0E AD
E 02D8 01 BE 30 03 AD 3B C3 76
E 02E0 02 8B D8 E2 F7 8B C3 E8
E 02E8 2C 00 B4 09 BA 45 01 CD
E 02F0 21 B8 00 4C CD 21 26 8B
E 02F8 45 02 26 0B 45 04 75 03
E 0300 33 C9 C3 26 8B 7D 06 47
E 0308 47 8B 0E AF 01 2B F9 32
E 0310 C0 FC F3 AE 41 C3 BB 0A
E 0318 00 33 C9 41 33 D2 F7 F3
E 0320 52 0B C0 75 F6 5A 80 C2
E 0328 30 B4 02 CD 21 E2 F6 C3
RCX
230
W
Q
```

ACTION THEATRE

'Az amerikaiak közölték a világ összes nemzetével, hogy amennyiben nem hajlandóak azt csinálni, amit ők mondanak, nagy gépmadarakon föléjük szállnak, és megdobálják őket nagy vasdarabokkal.'

Kurt Vonnegut, Jr.: Bajnokok reggelije

A multimédia CD-k fejlődése a világra valamelyest nyitott felhasználók számára egész egyszerűen elképesztő perspektívákat nyitott meg. Most nem feltétlenül csak a lexikális tudás bővítésére gondolok, hanem csak úgy általában bármilyen audiovizuálisan befogadható ismeretanyagra. Hál'Istennek, ez a témakör szinte kimeríthetetlen (lesz miről írni a következő párezer évben!), még az olyan speciális érdeklődési körrel megáldottak számára sem, akik a mai modern haditechnika témakörében fogékonyak. Ez vonatkozik úgy a repülés, mint a szárazföldi vagy a tengeri hadviselés iránt érdeklődő lehetséges felhasználókra, legyenek azok katonák, modellezők vagy csak szimpla érdeklődők. Az ő igényeiket próbálja kielégíteni az American MPC Research CD-sorozata, ami — hála Istennek — a MIXIM Kft. jóvoltából jutott el hozzánk. (Ez nem reklám, tényleg csak náluk találtunk ilyen témájú CD-ket.)

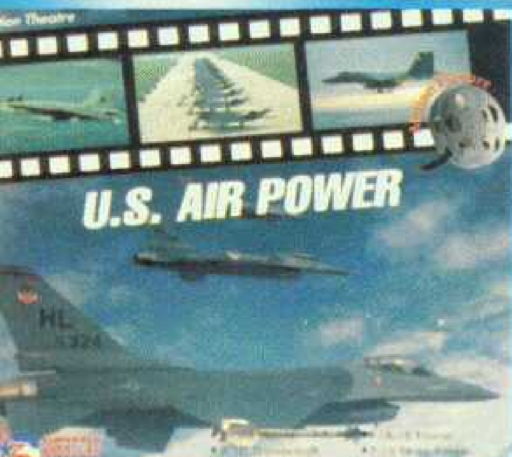
Az említett CD-sorozat pillanatnyilag kb. 30 CD-ből áll és tulajdonképpen egyedi témakörök szerinti felosztásban felöleli a teljes modern haditechnikát. Aki valamelyest érdeklődik a csúcstechnológiájú fegyverrendszerek iránt, rendelkezik egy szimpla multimédia PC-konfigurációval, és van némi angol nyelvtudása, az igazi gyöngyszemeket találhat az Action Theatre-sorozatban — ráadásul elérhető áron. Ez utóbbi ugyebár elég fontos momentum kis hazánkban, ahol a CD- és általában bármilyen program árait nem igazán egy magyar felhasználó anyagi lehetőségeihez méretezik az ilyen-olyan forgalmazók. Ennek a sorozatnak a tagjai viszont — ahhoz képest, hogy mit nyújtanak — egészen nevetséges, 2.500 Ft-os bruttó áron kerültek itthoni forgalomba. (Jó, most frankón nem reklámozni akarom a forgalmazót — bár mondjuk igazán fizethetnének pár karton sört, mert az mindig jól jön —, de ezen az áron tényleg nagyon bírom a CD-ket.)

Az Action Theatre-sorozat minden tagja Windows alá készült. Ezt nem elrémítésképpen mondom, de a megfelelő interaktivitáshoz mindenképpen szükség volt a Microsoftnak erre a ballépésére. (Nem kell megijedni, alapvetően csak a médialejátszóra van szüksége a CD-knek.) Mindegyik opus kb. 30 percnyi — majdnem — teljes képernyős mozit, és körülbelül 20 percnyi kommentált slideshowt (folyamatosan lejátszott fotósorozatot) tartalmaz. Ezenkívül a CD-ken helyet kaptak még a különböző fegyverrendszerekre vonatkozó adatok és információk, ami egy igazi fan számára már csak az örömök betetőzése lehet.

Az installálás különösebb gondot nem okozhat senkinek sem, de azt azért tegyük hozzá, hogy a magyar WINDOWS-zal néha nem igazán sikeres a moviek együttműködése (pár movie file-nál csíkos a video — angol WINDOWS-nál normálisan működik). A másik probléma a hang: az összes CD Soundblaster és kompatibilis hangkártyát ajánl a felhasználónak. Azt nem írták oda, hogy ez a hardver akkor ajánlott, ha a felhasználó csendet akar maga körül (se normál SB-n, se Pro-n, se emulátoron nem szólt egy árva kukkot sem egyik sem) — ha valaki szeretné a zenét és a kommentáló szöveget is hallgatni, akkor mondjuk egy Gravist ajánlunk hozzá (máson hirtelen nem tudtam kipróbálni).

A kezelés úgyszintén elég egyszerű, igaz ugyan, hogy a később megjelent darabokban fejlesztették az ügyet — erre majd menet közben kitérünk.

Az erre a hónapra rendelt haditechnikai CD-adagot a levegő amerikai urainak ismertetésére szenteljük. Hát végül is egyelőre ők az urak...



— US AIR POWER —

Nyilván a gyártó nemzetiségéből adódólag nem csoda, ha ez az Action Theatre-sorozat első darabja. A CD-n az USA egész világra érvényes légifölényének biztosítására hivatott csata- és vadászgépeket vételezhetjük szemügyre. Itt kapott helyet az A-6 Intruder és A-7 Corsair repülőgéphordozóra, és az F-111 Aardvark szárazföldre telepített csapásmérő gép, az A-10 Thunderbolt alacsonytámadó, a brit fejlesztésű AV-8 Harrier, a csúcstechnológiát képviselő F-117 Stealth Fighter lopakodó vadászgép, a kiöregedőfélben levő F-104 Starfighter és F-4 Phantom II, és az F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon és F/A-18 Hornet légifölény (elfogó, csapásmérő és többfeladatú) harci gépek.

A felső részen négy ikont találunk. Ezek közül az első (Outline) megjeleníti az említett géptípusok fotóját, valamelyik kiválasztása után pedig technikai adatokkal (méretek, hajtóműadatok, szolgálati csúcsmagasság, sebesség, hatótáv, szolgálatba állítás éve) szolgál, továbbá ismerteti a géptípus fejlesztésének illetve szolgálatban eltöltött idejének rövid történetét. A jobb oldalon levő ikonok választásával elmondathatjuk a szöveget (természetesen angolul), kinyomtathatjuk, illetve kimenthetjük.

A második ikon (Picture Picker) az említett típusok különleges fotóit jeleníti meg, rövid magyarázó szöveg kíséretében.

A harmadik ikon (Slide Show) a slideshow, ami a felsorolt gépek összes fotóját sorban megjeleníti magyarázó szövegekkel (elmondva, természetesen, ha esetleg írástudatlan angolszászok ülnének a monitor előtt). Itt más dolgunk nincs, mint sört és pattogatott kukoricát készíteni a gép mellé — aztán hallgatni az infokat és nézni a fotókat.

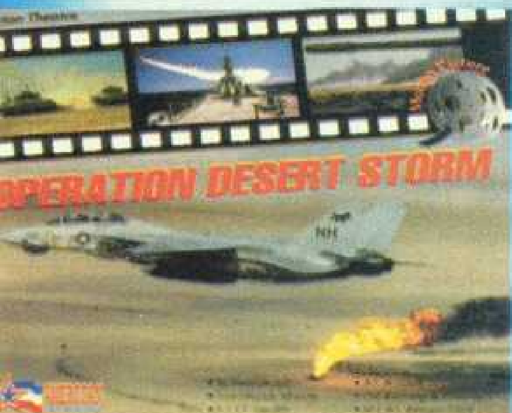
A negyedik ikon (Movie Picker) majd száz videofelvételt tartalmaz az imént felsorolt géptípusokról, bevetés, próbarepülés, stb. közben. A tartalomjegyzék a felvételek egyik jellegzetes darabját mutatja, valamelyikre ráclickelve pedig megnézhetjük a videot egy kisebb ablakban.



Két F-15 Eagle szoros kötelékben

Egy Lopakódó felszálláshoz lopakodik





— OPERATION DESERT STORM —

A sorozat második darabja egy olyan műsorszám, amire a világon mindenki csak azt tudja mondani: 'Hát ezt nem lehetett kihagyni!' Természetesen a 'Sivatagi Vihar' hadműveletről van szó, a Kuvaitot lerohanó iraki hadsereg elsöpréséről, ami valószínűleg az első háború volt, amit a Föld kerekén az emberek a tévé előtt élvezhettek végig (már akinek egy háború élvezetet jelent). Szóval az amerikai hadseregnek egy ekkora propagandát nem lehetett kihagyni (most kezdek elmélkedni, hogy a Pentagon nem támogatta-e ennek a CD-nek a kiadását). A CD-n a kuvaiti hadművelet legfontosabb eseményeit követhetjük végig.

A kezelés fejlődött egy pöttyet az előző részhez képest: több lett a variációs lehetőség. Az első ikon (Topics) egy tartalomjegyzéket jelenít meg az Öböl-háború legfontosabb eseményeiről (előzmények, kereskedelmi embargó, légitámadás, stb.). Ehhez egy újabb ikonmenü tartozik a jobb oldalon, amelyek közül az elsővel a témakörhöz tartozó fotókat kapunk, a másodikkal videóbejátszásokat, a harmadik elmondja a témához tartozó szöveget, a negyedik nyomtat, az ötödik ment.

A második ikon (Slide Selection) egy fotóalbum 128 képpel, ami a háború egy-egy jellegzetes pillanatát ragadja ki rövid magyarázó szöveg kíséretében. Az ikonok ugyanazok, mint az előbb, kivéve az elsőt, amelyik a fotó teljes képernyős megjelenítését szolgálja.

A harmadik ikon (Slide Preview) egy mini slideshow egy kiválasztott témakörben. A magyarázó szöveg kíséretében — kicsiben — megjelennek az adott témakörbe tartozó fotók.

A negyedik ikon (Slide Show) a nagy slideshow, amelyben teljes képernyős megjelenítésben végignézhetjük a CD-n levő összes fotót (nem számoltam mennyi van, de Dél-Amerika kukoricatermésének jelentős részét el lehet morzsolgatni alatta), közben pedig hallgathatjuk a fotókhoz tartozó magyarázó szöveget.

Az ötödik ikon (Movie Selection) segítségével egy listát kapunk a filmfelvételekről és darabonként végignézhetjük — kicsiben — az összeset, ha a nyilakkal továbbléptetjük a filmet (egyébként a kiválasztott videót játsza újra meg újra). Az ikonok között elsőként megjelenik az 'egész' (na jó, majdnem egész) képernyős megjelenítés is elsőként. Egyébként célszerű kicsiben megnézni a videókat, mert nagyítva egy kicsit már durva lesz a felbontásuk.

A hatodik ikon (Movie Preview) tulajdonképpen ugyanazt produkálja, mint az előbbi, de a magyarázó szövegnek nincs vizuális megjelenítése (csak a lány löki a pitét in audio), és a témakörhöz tartozó videokat a tartalomjegyzék megfelelő helyén játsza le a program.

A hetedik ikon (Movie Show) teljes képernyős megjelenítésben játsza le az összes témakörhöz tartozó videot, a tartalomjegyzékben felsorolt sorrendben. Itt lesz néhány egészen rendkívüli felvétel is (például a fegyverrendszerek kamerája által vett felvételek éles alkalmazás közben, az egykori célpontok pontos megnevezésével). Lehet hátradőlni...

Egy alaposan megpirongatott iraki T-55





— US ATTACK PLANES AND BOMBERS —

A CD-sorozat harmadik darabja az USA különféle fegyvernemeinél jelenleg rendszerben álló csapásmérő- és bombázórepülőgépek leghíresebb típusait gyűjtötte egy csokorba. Ezek közé tartoznak a főleg repülőgéphordozókra telepített A-4 Skyhawk, A-6 Intruder, A-7 Corsair és A-8 Harrier vadászbombázók különféle típusváltozatai; a páncélosok és bunkerek réme, az A-10 Thunderbolt; az F/A-18 Hornet többfeladatú gépek; az F-111 Aardvark közepes bombázók. Természetesen nem maradhatott ki a csapásmérő gépek közül az F-117A Stealth Fighter sem, ami valószínűleg nem rajong különösebben nagy szeretetnek Irak felé, lévén ez volt az a típus, amely az Öböl-háború összes légi bevetéseinek mindössze 2%-át repülte, mégis ilyen géppel semmisítették meg a hadászati célpontok 68%-át. A Lopakodó után következnek az iszonyú költségeket felemésztő nehézbombázók, a Rockwell B-1-es, a B-2 Lopakodó bombázó (amiről valószínűleg senki nem hinné el, hogy egyáltalán képes repülni) és természetesen az elnyűhetetlen B-52 Stratofortress, amelynek egyre módosított változatai idestova 40 éve állnak szolgálatban.

A moziknál a Skyhawk-oknál sajnos csak unalmas kigördülésekre futotta, viszont az Intrudereknél és a Corsaireknél nagyon látványos repülőgéphordozóról történő indulásokat, illetve leszállásokat élvezhetünk végig. A VTOL-rendszerű (helyből felszálló) Harrierről szintén elég unalmas három klipet válogattak össze: kettőn a pilóta földközelben bűvészkedik egy helyben a masinával (ami elég hatásos lehetne egy laikusnak is — amennyiben láthatná, hogy a gép úgy 5-10 méterre lehet a földtől). A piloták által igen hízelgően 'Varacskos disznó'-nak elnevezett A-10 Thunder három klipje földközeli repülés és leszállás közben mutatja ezt a ronda dögöt, utána viszont a gyönyörűen formatervezett Hornet következik, néhány igazi csemegével: az első klip csak sima repkedés közben mutatja, viszont a második és harmadik klipje nyilván valamilyen légishowról származik, mert nem hinném, hogy normál harci alkalmazások közé tartozna, ha egy ilyen teljesítményű repülőgéppel műrepül a pilóta (a két klip között egyébként látható egy orosz Szu-27-es által először bemutatott, és a pilóta után 'Pugacsov-kobrának' keresztelt manőver Hornetre 'átírt' változata is). A két F-111 klip közül a második érdekesebb, a fülkéből felvett képpel. Ezután következik a videoshow csúcspontja, a Lopakodó: az első klip egy kötelék kigördülését mutatja felszálláshoz, a második és harmadik pedig egy propagandafilm, ami zenéjét és feliratait tekintve akár egy Coccolino-reklámnak is beillene (még jó, hogy azt nem írták oda, hogy környezetbarát), van viszont benne egy nagyszerű felvétel, ami légi utántöltés közben mutatja. A B-1B nehézbombázó moviejai között semmi különlegeset nem találtam (az első egy század riadóját mutatja, a másik kettő meg a gépet repülés közben), utána viszont nagy show következik: a B-2 Stealth Bomber. Ezt a géptípust a mérnökök minden bizonnyal úgy tervezték, hogy húztak egy vízszintes vonalat, rajzoltak rá két dudort (valahova csak el kellett helyezni a sugárhajtóművek levegőbeömlő nyílásait!), aztán odaadták a technikusoknak, hogy találjanak ki valamit, hogy ez a dudoros vonal repüljön. Úgy tűnik, hogy valahogy sikerült megoldaniuk az ügyet, mert a hivatalos sajtóbemutatón készült filmfelvétel tanúsága szerint ez az izé — ami még távolról sem emlékeztet repülőgépre — felszállt, és utána nem esett le... Részemről nem nagyon értem, hogy hogy a fenébe lehet ezt az aerodinamikai tévedést így vezérsíkok nélkül kormányozni — de a film azt mutatja, hogy valami rejtélyes módon mégis lehet. A mozi harmadik darabja az én CD-men hibás volt ('ugrott'), de annyit azért ki lehetett deríteni belőle, hogy ezzel az Azonosíthatatlan Repülő Tárggyal le is lehet szállni. A következő opus a B-52-es 'áldásos' működését mutatja be: az első klipben néhány eredeti felvétel Vietnamból, ahol a Stratofortressek sikertelenül próbálják terjeszteni az amerikai kultúrát a kis sárga dzsungellakóknak (közben meg bemutatják, hogy egész pontosan mit is jelent a 'szőnyegbombázás' kifejezés), a másodikban pedig felszállás közben láthatjuk ezt a nagy mamlaszt. A legmorbidabb az egészben, hogy aláfestő zenének a 'John Brown teste porlad...' kezdetű nótát hallgathatjuk (gyk: a Glóriglórihallelujás song). Utána már csak levezetőként szolgálhat az a két F-111 Aardvark klip, amely ennek a többcélú gépnek a felszállását mutatja pár atomtöltettel a fedélzeten, illetve néhány egészen meglepő kameraállást villant fel a gép egyik gyakorlórepülése közben.



Egy elegáns A-6 Intruder indulása a USS Lexington fedélzetéről



Soha az életben nem fogjuk megérteni, hogy ez az izé egyáltalán hogyan képes repülni



— US FIGHTER JETS —

A 0011-es sorszámmal jelzett CD szintén nagy élmény lesz, márcsak a zenéje miatt is: kb. 5 perc alatt sikerült a Com-Ware Kft. teljes állományát kiűznöm a HQ-jukról, miután vagy ötször lejátszottam nekik teljes hangerőn. Ja, azt elfelejtettem idáig írni, hogy minden CD-n van egy fő zenei téma, ami a címképernyőnél jelentkezik be, és a különféle slideshow részeknél folyamatosan szól (a moziklipeknek a legtöbbször saját zenéjük van). Ezek a zenék főleg katonadalok, és a negyvenes évek jellegzetes bigband-hangszerelésében szólnak. Marha jók! (Csak a CoV-osokat kergette ki a világból...)

Visszatérve a CD-re: itt az USA légiereje vadászgépeinek színe-virága vonul fel, amelyeknek a típusszáma is ismerősen cseng mindenkinek, aki valaha is játszott már egy repülőgépszimulátorral. Először is a ma sztárjaival ismerkedhetünk (F-4 Phantom, F-5 Tiger, F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon, F/A-18 Hornet, F-117A Stealth Fighter), aztán a jövő sztárjai (YF-22 és YF-23), majd a múlt legsikeresebb konstrukciói (F-86 Sabre, F-104 Starfighter és F-106 Delta Dart) következnek. A slideshowban (pontosabban a technikai adatok között) van egy éktelen nagy baklövés: az YF-22 és YF-23 gépeket egy címszó alatt óhajtották tárgyalni, ami végül is logikusnak tűnhet, hiszen mindkét prototípust ugyanarra a Pentagon által kiírt vadászgép-pályázatra nyújtották be. A probléma csak az, hogy a technikai adatok az YF-23-ról szólnak (ami tulajdonképpen felesleges, hiszen a gép nem kerül sorozatgyártásra), miközben a fotó a pályázat győztesét, az YF-22-t ábrázolja...

A technikai adatok és a slideshow megtekintése után természetesen a mozi fogja a legnagyobb élvezeteet jelenteni.Mivel most több géptípus van, itt mindegyikhez csak két videofelvétel tartozik. A mozi két Phantom-klippel nyit, ahol az elsőben egy éleslövészet képeit látjuk Harpoon levegő-felszín rakéták indításával és a fegyverrendszer kamerájának felvételeivel a becsapódásról, a másodikban pedig egy Phantom kötelék felszállást nézhetjük végig. Utána három klip jön az F-5 Freedom Fighter (illetve továbbfejlesztett változatánál: Tiger II), érdemtelenül elfelejtett vadászgépről (szimulátorokban nem nagyon erőltetik őket), néhány igazán nagyszerű cockpit-felvétellel. Ezután jönnek a büszke Kandúrok (F-14 Tomcat) két klippel, amelyben repülés közben láthatjuk őket, de van néhány cockpit-bevágás is. A show következő részében F-15 Eagle-műsor veszi kezdetét: egy négyes alakzat produkciót szemlélhetjük repülés közben, utánuk pedig következik minden idők legszebben formatervezett gépe, az F-16 (Fighting) Falcon. Az első klipben egy felszállást nézünk végig, a másodikban pedig egy hosszadalmas cockpit viewt egy kötelék repüléséről. A Falcont a Hornet követi két klippel, mindkettőben egy látványos hordozóról történő katapultindítást nézhetünk végig, két különböző kameraállásból felvéve. A következő kör már a jövő nemzedékéé: először két YF-22 ATF klip jön a típus hivatalos próbarepüléséről. Ez az a masina, amellyel — elméletileg — az ezredfordulóra felváltják az USA jelenleg rendszerben álló csapásmérő- és légifölény vadászgépeit (F-14, F-15, F-16 és F-18) — már amennyiben azt a Pentagon jelentősen csökkentett költségvetése megengedi. Ugyancsak megtalálunk egy klipet a McDonnell-Douglas és Northrop közös fejlesztésében készült YF-23 próbarepüléséről is, amely gép sajnos alulmaradt az YF-22-vel szemben a Petagon új ATF (Advanced Tactical Fighter) pályázatán, tehát gyártásra soha nem fog kerülni. (Mondjuk 10 év múlva ez a felvétel valószínűleg eléggé kuriózumszámba fog menni, szóval már csak ezért is érdemes beszerezni.)

Ezután egy sor csemege következik az USAF történetéből. Először két fekete-fehér klip az ötvenes évek első felében lezajlott koreai háború idejéből, amelyek az akkor rendszerben álló F-86 Sabre vadászgépeknek állítanak emléket. Ezek a gépek pályafutásuk során — legalábbis a narrátor szerint — több mint 800 MIG-et (15-öst és 17-est) lőttek le, mint az a korabeli filmfelvételeken is jól látható. (Én mondjuk eddigi olvasmányaimból ennek a számnak csak a 15%-áról értesültem, de a történelem — mint tudjuk — az olyan, hogy minél távolabbi, annál inkább megszépül...) A következő két mozidarab az USAF fekete bárányának, az F-104 Starfighternek idejét idézi fel, amelyek a hatvanas évek első felében álltak rendszerben. A pilóták körében ezt az egyébként gyönyörű vonalakkal rendelkező gépet csak mint 'Marauder'-t ('Özvegycsináló') emlegették, mert a rendkívül gyenge szárnyprofil törése miatt rengeteg halálos baleset történt, főleg az Egyesült Királyság illetve az egykori NSZK területén állomásozó, a géptípus repülésében akkoriban még tapasztalatlan vadászkötelékek soraiban. Ezt ugyan a korabeli sajtó nemigen reklámozta, mint ahogy a CD-n se nagyon erőltetik a hosszú gyászjelentéseket... (Csak a szépre emlékezünk?) A következő három klip a hatvanas évek második, és hetvenes évek első felében standard elfogó vadásznak számító F-106 Delta Dart (egyes típusváltozatainál Delta Dagger) vadászgépnek állít emléket, amely akár az USAF szürke eminenciása is lehetne: a jelenlegi repülőszimulátorok (és modellgyártók) teljesen megfeledkeznek róla, aminek talán az az oka, hogy jelentősebb harci bevetéseire nem került sor, és olyan botrányok sem fűződtek a nevéhez, mint mondjuk a Starfighternek. Ami igazán emlékezetessé teheti: valószínűleg ennek a gépnek az aerodinamikai kialakítása szolgálhatott alapul a francia Mirage-alváltozatok fejlesztésének. Ha pedig az USAF vadászgépeiről van szó, akkor mi is maradhatott volna utoljára, mint az F-117A Lopakodóról szóló három bejátszás. (Az mondjuk megint egy elég nagy baromság, hogy a kis képernyős videolejátszón a magyarázó szöveg az F-111-esről szól...) A három klip szintén egy F-117 promóciós film részleteit tartalmazza (a másodikat láthattuk az előző CD mozijai között is), de hát ez nyilvánvaló, hiszen ez iránt a titokzatos gép iránt nyilvánul meg a nagyközönség legnagyobb érdeklődése.

Tartalmilag ez a CD lenne a legjobb az egész sorozatból, de a témában valamennyire járatos felhasználót igencsak idegesítheti a sok bosszantó tévedés. (**Yikes! Hova rakom a képeket?! - CoVboy**)



— US SPY PLANES —

A sok híres vadász- és bombázógép után valószínűleg ritka csemege lesz a jóval kevésbé ismert, viszont annál többet 'dolgozó' kém- és felderítőgépeket ismertető CD. Ha az előbb a Delta Dartot szürke eminenciásnak neveztük, akkor az itt levő géptípusok a legszürkébb jelzőt érdemlik ki, pedig nélkülük az ún. 'hírességek' semmilyen dicsőséget nem szerezhettek volna maguknak. A U-2 név (illetve TR-1 néven jegyzett típusváltozat) ugyan valamennyire híressé vált, de ez elsősorban az egykori Szovjetunió felett lelőtt gépeknek és főleg a Bono Vox és The Edge által fémjelzett rockegyüttesnek tudható be. Az SR-71 Blackbird hasonló feladatkört töltött be, de soha nem vált híressé (talán az volt a baj, hogy egyet sem lőttek le belőlük). Az F-4 Phantom többcélú vadászgép sokoldalúságát bizonyítja, hogy itt, a felderítőgépek között is helyet kapott. A következő blokk az USA légi megfigyelő rendszerének (AWACS) tagjait mutatja be (E-2 Hawkeye, E-3 Sentry, E-4, E-6 Tacamo), majd ismét felderítőgépek következnek (az Intruder egyik átalakított verziója, az EA-6 Prowler; az F-111 vadászbombázó speciálisan kialakított felderítő változata, az EF-111 Raven; valamint az óriás szállítóból kialakított EC-130 Hercules). A következő két 'nehéz fiú' nem igazán ebbe a kategóriába tartozik, hiszen fő feladatuk a légi utántöltés (EC-135 éd P-3 Orion). A sort a Haditengerészet három könnyű felderítője (S-3 Viking, OV-10 Bronco és OA-37 Dragonfly) zárja, ahol igazából a Bronco az érdekes, hiszen a '90-es években rendszerben álló gépeknél nem igazán megszokott, hogy nem sugárhajtású, hanem hagyományos (propelleres) gépről beszélünk.

A nem túl érdekes feladatkörnek megfelelően a mozik sem túl látványosak: a U-2 illetve az SR-71 repüléseiről készült videofelvételek esetleg lázba hozhatnak egy fanatikust, de például a felderítő Phantomok, illetve az AWACS felderítésben rendszeresített gépek (E-2, E-3, E-4) alkalmazásáról szóló felvételek — még az alkalmazást magyarázó kurzusok ellenére — sem különösebben érdekesek. Az EA-6 Prowlert ismertető első klip ugyan elég látványos (anyahajóról történő indulás), a második viszont elég nevetséges, hiszen feladatából adódóan nyilván sohasem alkalmazzák hármas kötelékben. Az EF-111 első klipje (felszállás) szintén kissé unalmas az eddig látottak után, viszont a második (légi utántöltés) igazi csemege. AZ EC-130-at és EC-135-öt bemutató klip is mindössze a felszállásra korlátozódik, hiszen feladatuk teljesítése közbe mindössze repülnek, amiről nem lehet igazán látványos felvételeket készíteni. Ugyanez vonatkozik az Orionra is. A Viking mozijai már valamennyivel látványosabbak: az elsőn a szárnyait tekergeti, a másodikon pedig egy hordozóra történő leszállást élvezhetünk végig. A Broncos klipek azért tetszettek nagyon, mert egyrészt egy szokatlan aerodinamikai kialakítású (kéttörzsű), másrészt pedig egy légcsavaros gépet mutattak be, ami azért manapság elég ritka katonai alkalmazásban. A Dragonfly bevetés közben nagyon tetszett, mert igazi ritkaságot mutatott be (hirtelen nem is tudok olyan modellgyártót mondani, amelyik forgalmazza ezt a típust).



A derék jó U-2/TR-1, amely nevet nem ő tett igazán híressé...



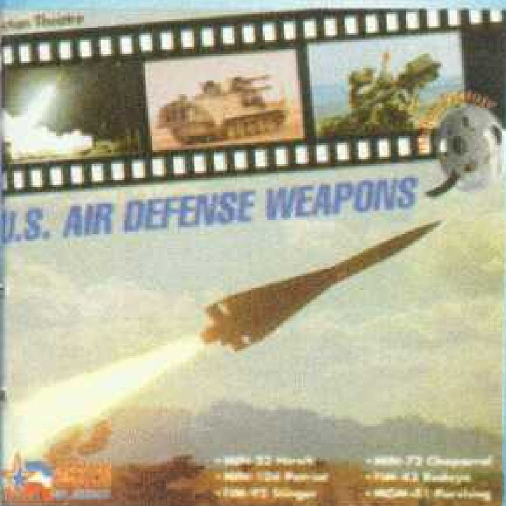
Egy vigyázó szem odafönttről



FIGHTER JETS: Az egyik leghíresebb fotó a Kandúrról. Egy F-14 Tomcat a VF-1 csapásmérő századból



FIGHTER JETS: Hat F/A-18 Hornet kötelékben



— US AIR DEFESE WEAPONS —

Ha már ennyit repkedtünk ide-oda, akkor mindenképpen szót érdemel a 0020-as sorozatszámú CD is, amelyen arról van szó, hogy ezt a marha nagy repkedést katonáék mivel szokták megszüntetni. Vagyis a légvédelmi fegyverekről.

Ez — feladatukból adódóan — megint nem egy igazán publikus témakör (vagy legalábbis engem nem igazán érdekel). Ezen a CD-n a különféle légvédelmi rendszerek (repülőgép- és rakétaelhárító rakéták) kaptak helyet. Erről csak azért írok, mert egyik kedvenc haverom rakétás volt az armyban, és nagyokat csapna a hátamra, ha nem feszegetném a légelhárítás témakörét, továbbá az Öböl-háború kapcsán elég nagy publicitást kapott egy légelhárító fegyver, nevezetesen az Izraelre kilőtt SCUD-rakétákat semlegesítő Patriot-rendszer. Igazából ez a CD is szakértőknek (vagy inkább fanatikusoknak szól), hiszen egy ilyen komplex rendszer működését (észlelés/követés/rávezetés) csak azok értik meg igazán, akik ebben a témakörben érdeklődnek, illetve katonáéknál ilyen alakulatnál volt szerencséjük szolgálni. (Engem mondjuk hót hidegen hagy, mert egyrészt nem érdekel, másrészt a repülőgépek érdekelnek, harmadrészt meg a flottillánál voltam katona elvtárs, ahol ugyan másfél évig nem történt semmi különös, viszont marhára figyeltem a gonosz (azóta nagyon rendes) NATO-betolakodók vízi aknavetéseire). (**Ne aggódjál, kis barátom: a Lajos — hasonló ideig — tüzér volt (kilőtte a csirkéket szegény parasztok (manapság farmerek) óljaiból), én meg — szintén hasonló ideig, plusz a fogda miatti ráhúzás — a hadtápzenekarban a csellista szakkörben, illetve a fogdán gondoskodtam a bátor honvédek élelmezéséről. *Az ételmérgezéses hullákért* Szabó főhadnagyot (azóta már vagy százados, vagy őrmester) terheli a felelősség... — CoVboy**)

Kicsit elkanyarodtam a CD-től: lényeg, hogy itt az M-163 Vulcan, Min-23 Hawk, Min-72 Chaparral, Min-10 Patriot védelmi rendszerekkel, a Fim-43 Redeye és Fim-92 Stinger közvetlen célzású légvédelmi rakétákkal. Természetesen szerepelnek itt a komolyabb hatótávolságú mókák (Roland II, TACMS, MGM-52 Lance, MGM-31 Pershing, GLCM és BGM-109 rendszerek), továbbá a nem igazán légvédelmi célokat ellátó LGM-25 Titan, LGM-30 Minuteman és LGM-118 Peacemaker rendszerek. Ez utóbbiak nem igazán értem, hogy mit keresnek a légvédelmi fegyverek között, amikor tulajdonképpen mindkettő kis aranyos hadászati atomcsapásra szolgáló támadó — így tehát akárki akármit is mond, nem igazán légvédelmi — fegyver, szóval egy másik CD tárgya.

Az egyes fegyverrendszerekről szóló mozik a kategóriájuknak megfelelően szinte egytől-egyig a rakéták indításáról szólnak, amit valószínűleg sokkal célszerűbb megnézni, mint itt elolvasni — épp ezért most nem is fogom végigvenni őket. Majd mindenki szépen megtekinti a műsort.

Egyelőre ennyi fért bele a mai napra rendelt Action Theatre sorozatba. A következő számban az USA tengeri fegyvereiről értekezünk, aztán — ha van valamelyes érdeklődés — rátérünk az USA szárazföldi fegyverzeteire, illetve a ruszkik légi- és szárazföldi cuccaira. Addig is BÉKÉS pihenést kívánok mindenkinek.

Patton



Greetings to Hussein...

Joe, úgy látom, te már lőttél ezzel a bigyóval!





SERPENT ISLE™

ORIGIN
We create worlds

Emberek! Nekem egyre jobban tetszik ez a program! Remélem az elmúlt egy hónapban senki sem szaladt túlzottan előre a játékban! Két CoV között tessék szépen összearjolni a Serpent Islet és megvárni a leírás következő részét! Na azért!

Ott tartunk, hogy rövidesen Lóvaggá fogadnak a kedves monitoriak. Lord Marsten utasítása szerint a farkas bőrét kikészíti a szőrmész, a husiból vacsit főz a kocsmáros hölgyemény, a csapatjelző tetoválásunk még hiányzik. Az ünnepélyes lóvagavató banzáj előtt van még egy napunk, addig faggassuk ki a város lakóit. A város déli részén az olajszőke kukoricamezőben földművészkedik a város kuruzslója, Cantra gyámja. Tőle különösen sok értékes információt kaphatunk a hozzánk került furcsa tárgyakról. Az urnáról feltétlenül kérdezzük meg a véleményét.

Amikor közeledik az ünnep időpontja (a zsebórán ellenőrizhetjük az időt), vonuljunk be a kedves tetováló kislányhoz, Lydiához. Tőle megkapjuk a csapatjelvényt az orcánkra. A tükörben ellenőrizhetjük az eredményt, csapatunk tagjai pedig csendesen röhögve dicsérik legújabb díszünket. Lydia dúsan tetovált bájai egy kis extra figyelmet érdemelnek: zöldek.

Vonuljunk be a lovagavató bulira: már csak ránk vár a díszes társaság. Szinte minden városlakó itt potyázik. Természetesen el kell mesélnünk a Próba során beszerzett élményeinket. A társaság előbb hitetlenkedve, később elképedve hallgatja rettentő kalandjainkat. Végül szerencsésen sikerül meggyőzni őket arról, hogy Schmed talán mégsem annak az úriembernek a mintapéldánya, akit bármely patinás, enyhén konzervatív, diszkréten anglomán szabadkőműves páholy boldogan látna a soraiban. A társalgás során elszabadulnak az indulatok, ahogy az minden erősen belterjes, degenerálódó levelező hálózaton: Krayg-et árulással vádolják, az egyik szemén viselt kalózkötés ellenére is szemrevaló Shazzana (a legjobb edző!) röpke párbajra indul, hogy vérét vegye a bunkó Luthernek, stb. Igazi muri!

A díszes vacsora csúcspontján az aggódó nagyi rémülten híreszteli, hogy Cantra eltűnt. Mindenki a Moonshade-beli gyerektolvaj mágust vádolja a jól begyakorolt koncepció alapján. A bulit sikerült elrontani, mindenki elhúz a dolgára. Gyorsan csapjunk le Lord Marstenre egy kis magáncsevely erejéig: Iolo még fogságban van. Dumáljuk ki Marstenből a börtönkulcsot, és amikor legközelebb a börtön közelében járunk, szabadítsuk ki megszokott dalnokunkat.

Szedjük össze a csapatunkat, és az asztalon hagyott kajákból zabáljunk be: biztosan jól fog esni.

Ha eddig még nem zöldültünk volna el, itt az ideje. Hűséges barátaink aggódva lesik tempósan terpeszkedő herpeszünket (pontosabban nyavalyánkat), és időről-időre azzal bátorítanak, hogy ritka sz**ul nézünk ki. Irány a kuruzsló a kukoricásban.

Ez egy többcélú látogatás lesz. Egyrészt jól idomított hőshöz illően vállaljuk el Cantra felkutatását. Megcsodálhatunk egy jól üzemelő varázsgömböt, kapunk egy-két kisegítő infót, és Cantra fakardját mint irányjelzőt. Másrészt próbáljunk meggyógyulni. Sajnos nem egyszerű influenzát kaptunk, gonosz méreg dolgozik a szervezetünkben. (Megkaptad az ezévi adópapírokat... ugye, hogy zöldülsz?) A kuruzsló ellátja az egyéb sebeinket, és útbaigazít Fawn-ba, ahol a méreg semlegesítéséhez szükséges növényleveleket megszerezhetjük. A mama már most felkeltheti gyanakvásunkat Lydia iránt, de a legnagyobb gondunk a méreg leküzdése. Szélvész sebességgel induljunk az úton északnak, mint borostás BKV ellenőr hideg téli hajnalon a forraltbor illatára.

A második kereszteződésnél (Ki hinné? A 'Fawn' útjelző táblánál...) balra fordulunk. Rövidesen egy újabb őrtoronyhoz érkezünk, ami a kis ronda zöld goblinok kezén van. Választhatunk, hogy megtámadjuk őket, vagy ívesen elkerüljük a tetthelyet. Támadás esetén egyszer bizonnyal munkát adunk a fáradhatatlan feltámasztó szerzeteseknek.

Fawn egy keskeny hídon közelíthető meg. A híd előtt lecsap ránk egy roppant csúf fickó, megkér, hogy vigyük el a szerelmes levelét Fawnba, a szépséges Delphyniának. Vigyük vagy ne vigyük? Kérdés ez itt? Nem, nem kérdés. Vigyük, hiszen nem kerül semmibe, ráadásul mi is Delphyniához igyekszünk gyógynövényért.

Fawn is magán viseli egy klasszikus kisváros minden jellegzetességét: érkezésünkre összeszaladnak az emberek, hogy megnézegessenek. Ezen a részen különösen aktívak a teleport-viharok: miközben erőink utolsó megfeszítésével igyekszünk a gyógyszerészhez, lecsap egy vörös villám, és Iolo kezébe varázsolja kedvenc hangszerét. Ha elcsíp a lakosok zeneileg kiéhezett csapata, elégítsük ki őket. Cserébe egy csomó érdekes infóhoz jutunk.

Delphyniának adjuk a kezébe kedvese levelét, minek várakoztassuk? Kérjük el tőle a gyógyleveleket, Delfike válaszlevelét kedvesének, beszélgessünk még egy kicsit, és kezdjük meg a rohanást visszafelé. Megpróbálhatjuk enyhén átlósan lerövidíteni az utat, ekkor csak a szinte biztosan támadó farkasok elől kell meglépni.

A programnak van egy nagy hibája: a leölt farkasokat nem lehet megenni, pedig a ragadozók húsa nagyon finom szokott lenni. Próbáltátok már a csukát borban párolva, vagy dióval töltve? Ha eddig elmulasztottátok ezeket a gasztronómiai élvezeteket, sürgősen pótoljátok!

Ha visszaértünk Monitorba, Harnma (a körzeti doki) kikúrálja nyavalyánkat. Huh, most megpihenhetünk végre....

Beszélgessünk újra mindenkivel. Pénzhez juthatunk, ha a barátságos Caladinnak visszaadjuk a kedves nagypapa urnáját, amit a teleport vihar sodort hozzánk. Felderíthetünk egy nagyon elegáns pénzkereseti forrást: a hidegvérű temetkezési vállalkozó 100 pénzt fizet minden elhunyt lovag beszállításáért. Persze ne kezdjünk el vadul gyilkolni: csak jegyezzük meg a lehetőséget.

Lydiát is fel kell keresnünk, hiszen Harnma egyértelműen elárulta szegényt. Érdeklődjünk az árulásról: vajh miért utálja szegény csapatunkat? Bár ez tulképpen mindegy... Mivel ránk támad, nincs más alternatíva: önvédelemből vágjuk el bájos nyakacskáját. A cuccai között érdekes dolgokat találunk, például egy levelet.

Vajon mit rejthet az öreg fa odva?



A csipet csapat cseppet csápot csapott (mondogasd...)



Nagyon érdekes Krayg és a villogó fogú Templar mondanivalója: nagyjából behatárolhatjuk a goblinok egyik gyülekezőhelyét. Ez valahol a próbapályától nem mesze északra van. Induljunk oda. Érkezésünket időzítsük kora hajnalra, hiszen sokkal szórakoztatóbb álmában meglepni az ellent, és leöldösni a védtelen fickókat. Jó kis vérgőzős játék ez...

Ha jó helyen keresgélünk, találunk egy fawni piásüveget. Ilyet Monitorban egy helyen láthattunk: Simonnál, a fogadósnál. Csak egy kisebb hadsereget kell leölnünk ahhoz, hogy megszabaduljunk. Induljunk vissza Monitorba. Ha van egy kis szabad időnk, keresgéljünk egy kicsit. A bejárattól nyugatra, egy kicsit távolabb a faltól az egyik bokor vagy fa tetején egy csillogó gyűrűt találunk. Szerezzük meg annak ellenére, hogy semmi haszna nincs.

Monitorban keressük fel a barátságos Simont, és kérdezgessük az üvegről. Rövidesen bedobja a törülközőt, és leleplezi magát a varázslattal álcázott goblin kém. Holtában megkapjuk az első igazán fontos információt a titkos alagút bejáratáról, és az első nagyon fontos tárgyat, egy kulcsot. A titkos lejárat messze északnyugaton van. Előbb menjünk el Fawn felé, hiszen még nálunk van Delfike szerelmes levele.

Ne menjünk be a városba. A híd előtt jobbra van egy ösvény: tapodjunk rajta addig, amíg a tengerészek táborához érkezünk. Adjuk át Ruggsnak a levelet, és dumcsizzunk egy jót mindenkivel. A térképrajzolótól kapunk egy térképet. Ez egy igazán szuper találmány: gyönyörűen megmutatja a világtérképet. A játékhoz pontosan ezt a térképet mellékelik papíron. Ha van nálunk egy szextáns is, akkor a pozíciónkat is berajzolja a program.

A titkos lejárat a kontinens északnyugati csücskén van, menjünk el oda a tengerpart mentén. A lépcső elég nehezen észrevehető, a nagy fa majdnem teljesen eltakarja. Nyomuljunk le az alagútba. Világításról fáklyákkal gondoskodhatunk, ezt az egyik haver bal kezébe nyomjuk, a másik kezével még tud harcolni.

Ezután hosszú ideig goblinokkal, fejetlenekkel és egy-két egyéb monsterrel fogunk küzdeni. Az alagútban lesz néhány veszélyes csapda: robbanó aknák, altató csapdák. A fejetlenek nagyon vicces lények: aranybogyókat hurcolásznak magukkal. Előbb fosszuk meg őket életüktől, majd javaiktól. Az alagút elég egyszerű, nincs sok elágazás. Nagyon érdemes megkeresni a 'firedoom staff' nevű csodafegyvert. A beszerzésnél ismét kihasználhatjuk a program enyhe hiányosságát: messziről emeljük el a botot a szörnyecskék közül. Ez a bot nagyon erős varázslatokat nyom be az ellennek, és van még egy szuper tulajdonsága: nagyon jól világít. A töltete sajnos elég hamar kimerül, vigyázzunk rá.

Előbb-utóbb újra kibukunk a napvilágra a goblin főtábor mellett. Nézzünk rá a térképre. Wow! Átkeltünk a csatorna-alagúton! A felhőtlen öröm persze nem stimmel: a tábort teljesen körülveszik a zord hegyek.

Mi is zordonan fogunk kinézni, amikor már 10-20 apránként lemészárolt goblin vérében feredőzünk. Csendben közelítsük meg a király kunyhóját a természetes erőd keleti oldalán, és pihenjük ki magunkat a döntő csata előtt.

Nyomuljunk be Pomdirgun házába, és cseverésszünk egy jót a hegyes fogú zöld ásszal. Végül nem marad más választás, mint a harc. Miután kipucoltuk a tábort az élő goblinoktól, kutassuk át Pomdirgun cuccait. A kulcsokat természetesen most is gyűjtjük. Menjünk el a tábor északkeleti sarkába, és apránként vizsgáljuk meg a helyi flórát. Megvan a korhadt fa? Bökj rá az egérrel kétszer, és most repül a kismadár! Az odúban egy tűzbot! (Bevallom, erre a lehetőségre csak hosszú hónapok után jöttem rá. Hiába, örexem.) Ez az eset a későbbiekre is hasznos lesz: minden odvas fát gondosan kutassunk át. Jó kis scrollok, kulcsocskák, satöbbicskék lapulnak az odúkban. Természetesen mi is felhasználhatjuk ezeket raktárként. Még hullákat is bespájzolhatunk a fákba.

A táborban kiszabadíthatunk egy monitori lovagot. Ez egy kellemetlen figura: ha harcba kell szállnunk az ellennel, ő is ellenségnek minősül. Ezért inkább rohanjunk el az ellen elől, amíg velünk van. Szerencsére Johnson hamarosan feldobja a talpát végelgyengülésben.

Menjünk visza az alagútban elzárt ajtóhoz, és nyissuk ki. Itt megszerezhetjük a monitori ereklyét, a sisakot. Gyorsan öltsük is magunkra. A többi cuccból is szereljük fel magunkat alaposan, és olvassunk bele Pomdirgun privát levelezésébe. Ismét meglepetés: Monitor főnöke és segédje is Pomdinak dolgozik! Grrr! Monitorban híreink alapján rövidesen kitör a balhé: Marstent és segédjét lecsukják.

Ismét egy kis időhöz jutunk. Ha elhoztuk Johnson hulláját, akkor elhamvaszthatjuk 100 pénzért. (A hamvasztást is saját kezűleg kell végezni.) Most már valószínűleg elég tapasztalt a csapatunk ahhoz, hogy betérjünk a küzdőtérre edzeni. Ahogy már írtam, itt nagyon kell figyelni: ha véletlenül bezárná magát a kapus is a küzdőtérre, sajnos vissza kell tölteni az állást, mert nem tud a fickó kijönni. 50 pénzért bárkivel gyakorolhatunk, és szerencsés esetben fejlődnek a játékos jellemzői. Először erőre lesz szükségünk, hogy az összeharácsolt javakat el tudjuk cipelni. Ehhez Caladin edzése javasolt.

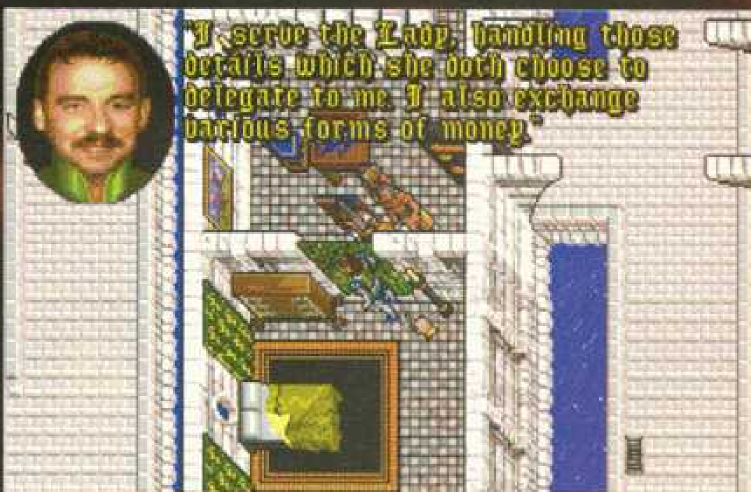
Folytassuk az ismerkedést a monitori polgárokkal, különösen a kedves kis töltöttgalamb kocsmáros lányzóval. Gondosan udvaroljuk körbe. Kapunk tőle egy kulcsot, amelyet az egyik áruló bízott rá, és egy kedves meghívást egy kis éjszakai pajzánkodásra. A kulcs az elrejtett lőpor raktárának ajtaját nyitja. A raktár a városon belül van. (Keressétek meg: csak nem lövök le minden poént.) A raktárban találtak alapján ismét fecserészhetünk egy kicsit Hammával.

Ne hagyjuk ki az izgalmas éjszakai programot sem. A hölgy kb. hajnali 4 körül fogad. Természetesen ne az egész csapattal állítsunk be: kérjük meg a haverokat, hogy hagyjanak magunkra. A jól végzett munka után reggel egy szép bundát kapunk szívszerelmünktől.

Lehet, hogy már megkaptuk az infót Luther szép új pajzsáról. Ez nem más, mint Dupre elteleportálódott pajzsa. Luther persze elég bunkó ahhoz, hogy ne adja vissza. Ha



A szokásos: 'Ki itt belépsz, hagyj fel minden reménnyel!'



Pénzt én is szívesen váltok bármire, ami csak mozdítható

kihívjuk párbajra, csak nagyon magas szintekkel tudjuk legyőzni. Egyenlőre hagyjuk a fenébe. Menjünk inkább vissza Fawnba, a szép hölgyemények birodalmába.

Természetesen itt is az ismerkedéssel célszerű kezdeni. Menjünk talán a boltba. Itt Alyssand és elborult elméjű papája ügyködik. Alyssand elvesztette a kedvesét, a papa pedig az ifjú Freli eltűnése miatt szomorkodik. Freli elrablásával is a Moonshade-i mágust vádolják.

Alyssand felismeri régi jegygyűrűjét, amit szintén a teleport vihar fútt hozzánk. Nekünk adja, hogy ne emlékeztesse állandóan eltűnt szerelmére. Egy fűst alatt megpróbál beszervezni a városi pártharcokba. Kedves, nyílt arca van, egyezzünk bele a szövetségbe. A bolt pincéjében alaposan nézzünk körül. Itt a rejtett kapcsolók újabb népes hadát támadhatjuk meg. A dizájnerek egyik kedves szokása, hogy egyes kacsolókra mindenféle tárgyakat tesznek.

Tartsuk észben, hogy ne lopjunk el mindent! (hmmm... ez a figyelmeztetés célt tévesztett.) Sőt, ha egy mód van rá, akkor semmit.

Fontos figura az a kis zöld fickó, a kancellár. Dumáljunk ki belőle egy ígéretet, hogy találkozhatunk Lady Yelindával, majd derítsük fel a maradék terepet. Társalogjunk a kapitányokkal, a hölgyekkel, a katonákkal. Egy idő után feltűnő lesz, hogy Zulith gondosan követ mindenhova. Ha már nagyon unjuk, kérdezzük meg tőle, hogy miért követ. Ezen szerencsésen megsértődik, és elhúz.

Játéktempónktól függően térjünk be a kocsmába. Itt újabb infókat szerezhetünk a különös tárgyakról, és előbb-utóbb letudhatunk egy sikertelen merényletet is.

Rövidesen fogad őlédisége. Innen nagyon sokáig szinte automatikusan folynak az események.

Dupre (asziszem az övé a legalacsonyabb IQ) elszólja magát, hogy a szigetlakók rémét, Lord Britisht szolgáljuk. Ezen felbuzdulva a szorgos fawniak azonnal tömlöcbe vetik Duprét, a csapat maradékát pedig házi őrizetbe dugják a kocsma egyik szabad szobájában. Soha rosszabb szállást... Szegény Dupre viszont aszalódik a nedves tömlöcben.

Másnap vonuljunk be a tárgyalóterembe, szemléljük meg az orákulumot, és nyomkodjuk hosszan az egeret. Akinek van kedve hozzá, az persze figyelheti a pert is. Viccesek ezek a fawniak: nem Zulith követett minket, hanem a főkatona. Hosszas szószólés után végre elhalasztják a tárgyalást egy nappal.

Kedves szokásunk szerint ismét a hajadonokkal szűrjük össze a levet. (**Jó ötlet! - CoVboy**) Alyssand hozzásegít, hogy éjszaka beszélhessünk Duprével. Várjuk ki a sötét éj legsunyibb óráját, és osonjunk be a börtönbe. A beszélgetés elég unalmas lesz, ellenben találhatunk egy szép újfajta kapcsolót.

Ez méretét tekintve átmenetet képez a formatervezett otthon-megvilágító-lámpakapcsoló és a fejre szerelhető orosz bányászlámpa erőműcsatlakozója között, ez utóbbihoz közelítve. Na mindegy, kapcsoljunk egy jóizűt. Ajtó félre, mi be.

Naháát-nahát! Itt az egyik kapitány éppen az igazmondó Orákulum programját írja! Whoaaa! Szerencsére ő sem vacakol, kardot ránt, így nekünk sem kell fárasztanunk magunkat az udvariaskodással. Hárman egy ellen, csak sportszerűen! Állítsuk át a megfelelő karokat, és kérjük meg az Orákulumot a cselszövés leleplezésére.

Másnap nem sok gondunk lesz: ítélethirdetéskor kitör a balhé. Duprét is felmenti a Hölgy, és kárpótlásul kap egy kristály rózsát. Az összeesküvők hölgyi fele itt is börtönbe kerül, hagyjuk is ott. Esetleg leönthetjük az kedvesen előkészített vizescsöbörrel.

Eddig kissé rohamtempóban játszottunk, itt az ideje, hogy alaposan körülnézzünk a kontinensen. Kezdjük délen, Monitor mellett.

Hammától, az egészségügyi órangyaltól már hallhattunk a Sütőről, ahol az öngyilkos hajlamú ifjú lovagok könnyeden leölethetik magukat. Nem rossz ötlet itt körülnézni. Fáklyát, vagy egyéb világító cuccot természetesen vigyünk magunkkal. Már a labirintus elején is találhatunk egy-két halott lovagot, akik ebben az állapotukban nagycímletű fizetőeszközként funkcionálnak. Egy halott súlya kb. 12 prütty (serpentislei súlyegység), ezért célszerű lesz csak a visszaúton begyűjteni őket. A buta trollokon keresztülverekedve magunkat előbb átkelhetünk egy kisebb, majd egy nagyobb hídon. Körben láva, tűz, jó kis tűzdémonok.

Az egyik ajtó mögött egy Kígyóbotot találhatunk. Ez szerintem az egyik legjobban kitalált fegyver. Alapja egy hosszú bot, amelyre egy gyönyörű kígyó csavarodik fel. Nagyon szép a rajza. Harcban kétkezes fegyver, és bonus szolgáltatásként megmérgezi az ellenfelet.

Ha elég gyorsan haladtunk a járatokban, akkor itt elhalálozunk csapatostul, mert kiszikkadunk. Itt stratégiát választhatunk: vagy erőlködünk, és egyre tovább rohanunk, vagy visszafordulunk, illetve hagyjuk, hogy a szerzetesek a Sütőn kívül támasszanak fel. Ha tovább tudunk haladni, egy idő után megszűnik a szikkadás. A további területeken jól kiépített alagutat találunk, egy nyitott és egy átjárható hidat. A sarokban többen is vízért könyörögnek. Ez az egyik még megoldatlan helyzet. Hiába vittem vizet, bort, sört, nem tudtam megitatni őket. Dühösen megtámadnak... hmm... Egy időre inkább konzerválom ezt a problémát... Egyébként a szomjazók barlangjában el van rejtve egy láda, néhány jó felszereléssel.

Innen sajnos biztosan vissza kell fordulnunk, nem tudunk továbbjutni. A visszaúton tömjük meg a pénztárcánkat néhány halott lovaggal, akiket majd Renfry temetkezési vállalkozó legnagyobb örömére elhamvaszthatunk. Jó pénzforrást jelentenek a trollok is: szinte mindegyiknél van néhány remekbeszabott ékkő.

A közelben van egy romos udvarház, benne szinte semmi... Ilyenkor mindig elfog a kétség, nehogy elszaladjak valami fontos dolog fölött. Az udvarház mellett egy romokkal lezárt karámot találhatunk, benne mindenféle finom táplálékkal: juhok, tehenek (ööö...) legelésznek a friss, harmatos réten. Egy teleport is van a lezárt részen, már csak be kellene jutni valami ravasz módszerrel. Ez sem sikerült. Talán majd később.

Észak-északnyugatra nem messze valami faépület romjai pihennek. A farakásba rejtve a hajdani gazda néhány pénzét találhatjuk.

Innen északra van az Alvó Bika Kocsma. A következő fontos feladatok itt lesznek, így most inkább kerüljük el, menjünk tovább északra, majd keletre. Megvan a gyár? Nagyszerű. Menjünk be.

A gyár szellemétől (nem összetévesztendő a munkaszellemmel!) jó kis tanácsokat kapunk a feladatról, a biztonság kedvéért írásban is. Mivel szerencsétlen kísértet eddig a nagyszerű Avatarra várt, végre eltávozhat az örök vadászmezőkre. Nézzünk körül az emeleten, majd mentsük ki az állást, és ballagjunk le a pincébe. Természetesen gyújtsunk világosságot, minek tapogassuk sötétben a hullákat?

Vajha mit gyárthattak ebben a gyárban? Szappant? A pince dugig van csontvázakkal... Nézzünk körül alaposabban. Ha a meglepetésen túl vagyunk, gyorsan verjük le a virgonc csontvázakat, mint borvirágos arcú gazda a paradicsomkarókat, és vizsgáljuk meg a hordókat és a ládákat. A hordók nagyon szuper tartályok: a sok felesleges csontot ügyesen bepakolhatjuk. Sikerült a ládákat is kinyitni? Naccerű. Akkor most már tudod, hogy meg voltak csapdázva.

Figyeljünk figyelmesen, közben tanulmányozzuk a Magyar Hejesírás szabályait. Figyelni azért kell, mert a szokásos szín-kontraszt mellett esetleg nem vesszük észre az itt levő nadragulyát és fekete gyöngyöt.

Menjünk tovább a part mentén. Nemsokára egy jó állapotú zárt házhoz érünk. A tetőn egyetlen luk van, ezen keresztül valami aranyrúd-szerűséget láthatunk. A behatolási kísérlet sikertelen lesz.

Az innen keletre eső részeken nagyrészt a semmit találhatjuk. Északon van egy lejáró, amin alkalmilag végigvonulhatunk, közben dühös nagákat gyilkolászva. A fekete építmény elég különös ahhoz, hogy valamikor esetleg majd fontos legyen, de most még semmit nem tudunk vele kezdeni.

Menjünk át a kontinens nyugati felére. Az erdőben további érdekes helyeket találhatunk. A legegyszerűbb talán az erdészház. (Vagy valami hasonló.) Itt sajnálatos módon az egész családot kiirtották a goblinok, mint gyanútlan állampolgárt az ingatlanadó. A háztól nem messze fura kis kőrakás domborodik, alatta az elrejtett családi ékszerek. Ezt talán elvihetjük (legfeljebb ráfogjuk a nyuszira), de a halott hölgy nyakékét hullarablás útján inkább ne tegyük magunkévá.

A háztól dél-délnyugatra egy alaposan bezárt 'kereskedelmi állomás' van. Gyanús. Kinyitni, lerombolni, vagy megenni nem lehet, hagyjuk magára.

A parthoz közeli kunyhóban egy bohóc lakozik. Sajnos harcban automatikusan ellenséggé válik, inkább kerüljük el, ha ránk tapadna.

Az erdőben alaposan kutassuk át a fákat. Többek között találunk egy Kígyókoronát. Biztosan jó lesz valamire, vigyük.

Ballagjunk vissza főútra, és induljunk észak felé. Messze, majdnem a mocsárnál egy toronyból nyíló kis híd keresztezi az utat, két vége két szigetre vezet. A toronyba egy rejtett ajtón bejuthatunk, de minek? Semmi különös nincs a szigeteken. Menjünk tovább észak felé. Vonulásunk közben időnként ritmikusan csapkodjuk agyon a támadó krokodilokat.

A mocsár előtt balra fordulva egy félelmetesen izzó kaput találunk. A kapu mellett egy halott óriás, egy csomó pénz, tárgyak, minden! Szedjük össze a csapat összes bátorságát, és menjünk át a kapun: egy kicsi, zárt, büdiszerű építményt találunk. Az ajtó nyitókája a bal oldali oszlopon található. Gondosan kutassuk át a csontvázakat, szedjük össze az ékszereket és a fegyvereket.

Menjünk vissza a nagy mocsár, a Gorlab bejáratához. Mielőtt behatolnánk a bűz borzadályos birodalmába, nosztalgiázzunk egy kicsit. Emlékeztek még a Dragon Wars-ra? Remélem igen. Nagyon szuper kis játék volt. A fő ellen neve Namtar volt: fordítva Ratman. Gorlab->Balrog. hihihiii... Tolkien mester foroghat a sírjában az elmaradt szerzői díjak miatt. No, menjünk be a lébe. Nem jutunk messzire: pillanatok alatt megtelepszik az egész csapaton a szundi. Az álom messze röpít: Álmiába. (Vagy ezt csak álmodtam? Mit vacsorázhattam?) Itt egy kedves hölgy felvilágosít, hogy semmi értelme erőlködnünk, előbb meg kell szabadítanunk a fivért a szárnyaitól. Huh. Ez elég vadul hangzik. Ha már itt vagyunk, nézzünk körül. Megtekinthetjük több bájos hölgyemény bájait, Cantra rémületét, egy kicsit hazagondolunk Britanniába, stb. Egy tanács: ne szedjünk össze túl sok fegyvert, mert ezek elvesznek: amikor legközelebb Álmiában járunk, már nem találjuk meg őket. A délnyugati sarokban csodálatos kígyót találunk, és extra infót: előbb-utóbb bele kell néznünk a Holdkőbe. Szuper. Most azonban menjünk haza: ehhez sajnos meg kell halnunk, a legegyszerűbb, ha belépünk a nagy tűzbe.

Kissé másnaposan ébredünk a mocsár előtt. Ismerős helyzet, ugye? Menjünk el az Alvó Bikába. Emberek sorozatos eltűnése tartja izgalomban a jónépet. A szokásos ismerkedést kezdjük a kocsmatulajjal, Devrával. Nála visszacserélhetjük a teleport-vihar jóvoltából hozzánk került házipapucsot egy csizmára, és kibérelhetünk egy szobát. A kocsmában szemlátomást egy csomó pletykafészek lakozik, de azért türelmesen hallgassuk végig mindet. Iszonyú mennyiségű információból kell kiválogatnunk a számunkra szükséges töredéket. Ezek közül a legsürgősebb Hawk kapitány. A kocsma kikötőjében vesztegló hajónak ő a kapitánya, de a piszok Flindo, a Moonshade-i kereskedő bosszúból elhurcoltatta őt a monitori őrökkel, mert a kapitány nem volt hajlandó vízreszállni a viharok között. Fontosságunk tudatában ballagjunk át a közeli őrtoronyba. A pincében rátalálunk Hawk kapitányra.

Ez az alak hajóskapitány??? Jobban hasonlít valami rovott múltú útonállóra, vagy politikusra. Na mindegy, ha ő a hajó főnöke, akkor valahogyan ki kell szabadítani. A büszke monitori őrök váltságdíjat kérnek érte, mégpedig pofátlanul magasat. Semmit sem számít, hogy nálunk van Monitor Sisakja? A magas hivatali állás? A Főnöki tisztség? Jól fenéken kellene billenteni ezeket a nyerészkedő csirkefogókat! Valószínűleg nem lesz a csapatnál elegendő pénz, ballagjunk hát vissza a kocsmába.

Remélem megismerkedtetek már a bűbájos Selenával? Most valami gyanús üzletet ajánl a szépség. Mivel nagyon szükségünk van a pénzre, és egyébként is kellemes egy bájos hölgyemény közelségének illata, kísérjük el. Egy meghökkentő kikötése van: nem akarja veszélybe sodorni társainkat, ezért javasolja, hogy hagyjuk őket hátra. Érdekes...

A csaj szépen elvezet a gyáron túli zárt házhoz. Itt bizony elég kaotikus állapotokkal fogunk találkozni: szörnyek, teleportáció, vér, könnyek, stb. Ahogy Milo tanácsolja Yossariannak: ne feledkezzünk meg küldetésünkről. (**Jézusom! Van elég baja szegény játékosnak, miért kell még ide a 22-es csapdája is?! - CoVboy**) Az aranyért jöttünk! Szedjük össze az anyagot, és álljunk tovább. Szinte az első sarkon meglepetés fogad: egy kisebb zsoldossereg rohan le. Selena pedig láthatatlanra kapcsol, és elillan. Hátrahagytad a barátaidat a kocsmában, hogy ott röfögjenek a boroskancsók fölött? Akkor most fuss az életedért!

Menjünk vissza a toronyba, és váltsuk ki Hawk kapitányt a rabságból. Vele is tárgyaljuk meg a helyzetet. Szerencsére hajladónak látszik hálából átfuvarozni csapatunkat Moonshade partjaihoz. Mielőtt átkelnénk a tengeren, még egy kicsit maradjunk, hiszen mindenki a titokzatos eltűnésekről mesél. Menjünk le a pincébe. Itt többek között találunk egy bikaszobrot. A kocsmai mese a bikáról és megfékezéséről szólt... keressünk hát egy gyűrűt. Alyssand jeggyűrűje pontosan illeszkedik a bikaszobor orrába! Szerencsére, vagy sajnos, nem történik semmi. A pince végében található ajtó makacsul zárva marad. Az eltűnések viszont innen indultak... Egy hónap múlva folytatjuk, addig izguljatok szorgalmasan!

Pörkölt Desiato

Allysandtól egy tehén orrába paszent jegygyűrűt kapunk



DreamWeb

"Szerda, Március 28.
Ryan.
Hát itt van. A napló első sora. A saját nevem.
Az idő pontosan délelőtt 11.45.
Nem tudom, miért vettem meg ezt a naplót. Ha már itt tartunk, azt sem tudom, miért írom. Soha nem vezettem naplót ezelőtt, még kisgyermekkoromban sem.
Az álmokról nem fogok írni - részletesen legalábbis nem. Nem vetem papírra a rémálmaimat. SOHA!
Na ebből elég lesz..."

Tényleg elég lesz belőle. Ez a kis részlet Ryan naplójának az eleje, amely hasonló stílusban folytatódik vagy 40 oldalon keresztül, és nagyjából elmeséli a játék kerettörténetét. Akit érdekel, olvassa el, mi megpróbáljuk viszonylag röviden összefoglalni:

Ryan barátunkat álmában mindenféle szörnyűségek gyötrik, például megjelenik előtte Isten, tetőtől talpig mikulásnak álcázva, és felszólítja, hogy öljön meg embereket. Eközben egy Dealer névre hallgató gyilkos is garázdálkodik a városban, bizonytalanságban hagyva hősünket, hogy vajon nem ő a gyilkos, és álmában gyilkol? Hosszas rémálmodozás után egy templomban Ryan összefut a gyilkossal, ezentúl az álmai azt sugallják, hogy ölje meg ezt az embert. És nem csak ezt az egyet, hanem még további hatot is, akik a világot fenyegetik. Barátunk egy darabig húzódozik, de aztán további hathatós álmok meggyőzik, hogy ő lesz a Szabadító, és kifogja nyírni a 7 rossz bácsit. Itt indul a játék, az intro-ból pedig kiderül, hogy az álmokat az Álomháló őrzői bocsátották Ryanre, ő a kiválasztott hős, blablabla... Aztán egy varázslattal felébresztik barátnője mellett békésen szendergő hősünket, és közlik vele, hogy az első áldozata Crane névre hallgat. Az illető rockénekes, és merő véletlenségből épp a városban tartózkodik... Itt indul a játék.

Pár szó a kezelésről és egyéb szükséges tudnivalókról:

A játék kezelése egérrel történik. A mozgáshoz mindkét gomb azonosan használható, mozogni csak kijelölhető tárgyhoz vagy kijárathoz lehet. A következő gombnyomásra megvizsgálja az illető tárgyat, és kapunk egy-két ikont, általában csak egy Use-t, néha egy Open-t is. A Use-hoz esetenként a tárgylistából választhatunk egy tárgyat is, az Open-re is a tárgylistát kapjuk, valamint az épp kinyitott cucc tartalmát.

A tárgylista úgy jön elő, hogy a kép baloldalán elhelyezett hősünkre click-elünk. A bal gomb kézbeveszi a tárgyat, a jobb gomb pedig az előző vizsgálattal megegyező képet ad. 3 képernyős a tárgylista, ez 24 tárgy, borzasztó kevés... El is dobhatunk itt valamit, később felvehetjük, ha még is szükség lenne rá. Használni csak tárgylistában lévő tárgyat tudunk, így pl. a pénztárcából ki kell vennünk a hitelkártyát, hogy csinálhassunk vele valamit.

A kép jobb felső sarkában van egy Zoom Control ikon, ezzel kapcsolgathatjuk a bal alsó sarokban lévő zoomolást. Nincs értelme kikapcsolni, miután a tárgyak itt sokkal könnyebben észrevehetők. A Zoom Control alatt egy Disk ikon van, ez valószínűleg senkit nem fog különösebb gondok elé állítani. Ryan szemére clickelve az aktuális helyszínről kapunk egy rövid leírást (Look Around).

A megoldás ismertetésének megkezdése előtt annyit mondanánk, hogy csak a megoldáshoz vezető utat mondjuk el, a játékban szereplő irdatlan mennyiségű egyéb tárgyra nem térünk ki, de érdemes velük próbálkozni, szórakoztató. Szintén nem térünk ki a tárgylimit okozta nehézségekre sem, mindenki gyűjtögessen kedve és vérmérséklete szerint.

Kezdjünk akkor játszani...

Eden nevű barátnőnk hálószobájában kezdünk. Először is beszélgessünk a hölggyel. Azt mondja, hogy ismét üvöltöztünk álmunkban, és aggódik értünk. Aztán figyelmeztet, hogy talán menjünk dolgozni, ugyanis már késésben vagyunk, és Sparky, a főnökünk nemigen fogja értékelni a sokadszori pontatlanságunkat.

Először is használjuk az óránkat, ekkor a jobb felső sarokban az ikonok mellett megjelenik az idő. Szedjük össze a lent található asztalról a cigit, az öngyújtót és a pénztárcát. A pénztárcában egy hitelkártyát, egy fényképet, valamint egy listát találunk. A listán a lakásunk ajtajának a kódja található (5106), különben elfelednénk, a fotó Eden-t ábrázolja. A hitelkártyára pislantva látjuk, hogy jelenlegi vagyonunk megközelítőleg 0 kredit, úgyhogy sürgősen nézzünk valami pénz után... A hitelkártyát ne tegyük vissza a tárcába, többször is szükség lesz rá.

Menjünk át jobbra a nappaliba. Itt a jobb felső sarok táján van egy asztal, rajta egy piros hálózati cartridge, ezt gyűjtsük be. Szintén gyűjtsük be a jobb alsó részen ácsorgó rossz mikorsütőben elrejtett kulcsot. Miután barátnőnket így kifosztottuk, induljunk el a munkába. A liftek és ajtók kezelése mindig irányítópanelekkel történik, erre nem térünk ki külön.

Miután kimentünk az utcára, és elhagytuk a ház környékét, kapunk egy menüt, hogy hova akarunk menni. Menjünk Sparky kocsmájába (ugyanis hősünk kocsmárosként dolgozik). Az árnyékban egy részeg alszik, üvegekkel körítve, az eső meg csak esik... Menjünk be, és beszéljünk Sparky-val. Kérdezi, hogy megkaptuk-e a levelét. Nem kaptuk meg, és bocs a késésért. Semmi baj. Semmi? Semmi. Ki vagyunk rúgva... Ryan nyavalyog egy sort, aztán elkéri az eddigi jövedelmét. Sparky beleegyezik, és azt javasolja, hogy pihenjünk pár napot. Használjuk a hitelkártya-leovasót (Credit Card Reader), természetesen a hitelkártyánkkal, kapunk 1234 egységet. Mielőtt távozunk, beszéljünk a pultnál ücsörgő ürgével, aki barátságtalan morgás közepette tudatja velünk, hogy David Crane a Regency Hotel-ben tartózkodik. Majd meglátogatjuk az urat, csak előbb szerzünk valami fegyvert...

Menjünk most ki, majd haza. Édes otthonunk szokás szerint egy szemétdomb képét mutatja. Minden teleszórva hálózati cartridge-ekkel... Nekünk csak a hálózati interface melletti piros cartridge kell, ezt tegyük az interface-be (open interface, tegyük be a cartridge-t). Most használjuk a Network Monitort. Kis szünet a leírásban, lássuk a monitor kezelését:

A hálózat védelmi rendszere úgynevezett kulcsokon (KEYS) alapul. A nyilvános (PUBLIC) kulccsal ellátott adatokhoz mindenki hozzáférhet, a speciális kulccsal ellátottakhoz csak az, aki ismeri az illető kulcs jelszavát. A mi kulcsunk RYAN, a jelszó BLACKDRAGON. Később majd szerzünk továbbiakat is... A bejelentkezés LOGON <KEY> módszerrel kell, aztán kérdezi a gép a passwordöt. Azaz LOGON RYAN, aztán BLACKDRAGON. A KEYS parancs megadja a jelenleg érvényes kulcsok listáját, a HELP segítséget ad (komoly segítséget...), az EXIT pedig kilép.

Az adatok rendszere: van egy lista, amelyen belül különféle témák. A LIST parancsra megkapjuk az aktuális file-okat, a LIST <FILE> paranccsra megkapjuk a file-hoz tartozó témákat. Ezeket a READ paranccsal olvashatjuk el. Pl. LIST, LIST MAILBOX, READ LOUIS. Ha hosszabb a szöveg, mint egy képernyő, akkor a Space megnyomásával megállíthatjuk/továbbengedhetjük a rizsát.

A legtöbb cartridge-nél a LIST a következőket adja:

- BANKNET: A bankunkat érhetjük el vele, a tulajdonos kulcsa kell hozzá.
- MAILBOX: Elektronikus leveleinket tekintehtjük meg itt. Szintén csak a tulajdonos kulcsával használható.

Na tessék! Ez itt pont az a játék, ami szegény Müllernek is tetszene...





Ez a kép volt 'LAST' néven kimentve. Vajon mi a fenét ábrázolhat?!

- NEWSNET: Mindenféle hírek, lényegében az újság szerepét tölti be.
- CARTRIDGE: Az előző 3 minden kártya esetén azonos, ez az egyetlen pont, ahol a kártya tartalmát vizsgálhatjuk meg. Ryan kártyái többnyire üresek.

Akkor ennyit a hálózat kezeléséről, jöjjenek a teendőink:

A piros kártyánk elhelyezése után használjuk a monitort, és jelentkezzünk be (LOGON RYAN, BLACKDRAGON). Vizsgáljuk meg a bankszámlánkat (LIST BANKNET, READ BALANCE). Szomorú látvány: valami 600 pénz adósságunk van... Nézzük a hitelt (READ CREDIT) - jelenleg csak cégeknek van hitel. Igen? Akkor rendes tőlük, hogy még nem jelentkeztek nálunk a 600 pénzért...

Olvassuk el a leveleinket (LIST MAILBOX). Az első két üzenet személyes jellegű (READ LOUIS, READ SPARKES). Louis neheztel, hogy nem keressük fel néha, Sparkes levele meg a már emlegetett kirúgásról szól. A másik 3 levél hirdetés (READ LEK, READ KARMA, READ CHEMOCLEAN): az első egy új Network Monitor-t akar ránksózni, mindössze 9999.95 pénzért, a másik egy előfizethető tévés vallást hirdet (heti 19.95 egység), a harmadik pedig valami tisztítószer. A nálunk is megszokott mocsok...

A NEWS-t mindenki nézegesse saját belátása szerint, nem sok fontos info-t tartalmaz...

Ezen a cartridge-en néhány személyes adatunk is van (LIST CARTRIDGE, READ PRIVATE): megtaláljuk két kedves ismerősünk ajtókódját, Eden-ét (2865), valamint Louis-ét (5238), ezenkívül egy aggódó megjegyzést, amely szerint 15-e után bármikor jöhetnek a pénzért, vagy 2400-ről lehet szó, és jó lenne Sparky-tól hitelt szerezni. Fuccs...

Most vizsgáljuk meg Eden cartridge-ét is (LIST CARTRIDGE), tartalmaz egy MEETING és egy CODE cikket. Az első arról szól, hogy Eden 14-én 9.30-kor találkozik egy bizonyos Mr. Sartain-nel, akivel új termékekről fog csevegni. A másodikban Eden azt fejtegeti, hogy a biztonságiak javasolták neki, hogy 5 naponta váltogassa a biztonsági kódját, és az aktuális kód (7833) 14-vel bezárólag érvényes. Jól jön ez még egyszer...

Ennyi elég lesz egyelőre a hálózati aktivitásból, nézzünk körül kis személdombunkon. Találunk a jobb oldali fiókos szekrény előtt egy Ankh-ot, amely mindig Edenre emlékezteti Ryan-t. Az ágyról szedjük fel a legutóbbi étkezés nyomait még viselő kést. Ha egy csepp jóérzés szorult belénk, Eden cartridge-ét is vegyük magunkhoz a hálózati interface-ből...

A következő állomás Louis lakása. Ahogy belépünk, érdekes események történnek: egy ürge valami fénylő ostorral pofáncsap minket, aztán félig kábult hősünktől ellopja... a cipőjét. Hogy mindezt miért csinálja, az rejtély, de ebben a játékban nem kell ilyen apróságokon fennakadni. Miután magunkhoz térünk, menjünk be a lakásba, az ajtónál használva a kódot (5238). Louis barátunk épp a WC-n ücsörög, menjünk csak be hozzá... A rövid beszélgetésből kiderül, hogy Louis ismét alaposan be van lőve. Ryan érdeklődik,. hogy honnan szerezhetne egy pisztolyt, mire Louis hosszas nyammogás után kijelenti, a Pool Hall-ban székelő Mr. Silverman árul ilyesmit, használjuk csak az ő belépőjét, már amennyiben megtaláljuk a lakásában, amely még a mienknél is legalább egy nagyságrenddel rendetlenebb. Mielőtt elmennénk keresni a kártyát, szedjük fel a budiban Louis cipőit, és öltsük is fel őket. A kártyát pedig a mellékhelyiség melletti asztalban találjuk (Unit), miután ezt felszedtük, távozhatunk is, a szobában heverő cartridge-en kívül itt sajnos semmi érdekesség nincs.

Most akkor irány a Pool Hall. A barátságtalan bácsikat hagyjuk békén, csak a csapossal beszéljünk. Ryan kissé botladozó nyelvvel előadja, hogy Mr. Silverman-t keresi, mert egy pisztolyra lenne szüksége, és Louis küldte. A csapos telefonál, és elárulja Silverman ajtókódját: 5222. Menjünk be hozzá (balra induljunk), és cseveréssszünk vele is. Egy nagyszerű lézerfegyvert ajánl, még egy gyerek is tudná kezelni (ez nem is árt, ugyanis Ryan még életében nem használt fegyvert), az ára pedig mindössze 200 pénz. Használjuk a hitelkártya-leolvasót a kártyánkkal, erre Silverman odadobja az asztalra a pisztolyt. Vegyük fel, és távozzunk a Pool Hall-ból.

Következő állomásunk már a Regency Hotel. A hallban Crane rajongóival cseveghetünk, akik biztosítanak leendő áldozatunk iránti imádatukról, valamint érdeklődnek, hogy mi is Őt (jó nagy betűkkel) várjuk-e. Hát persze, madárkáim, őt várjuk, méghozzá egy kis meglepetéssel...

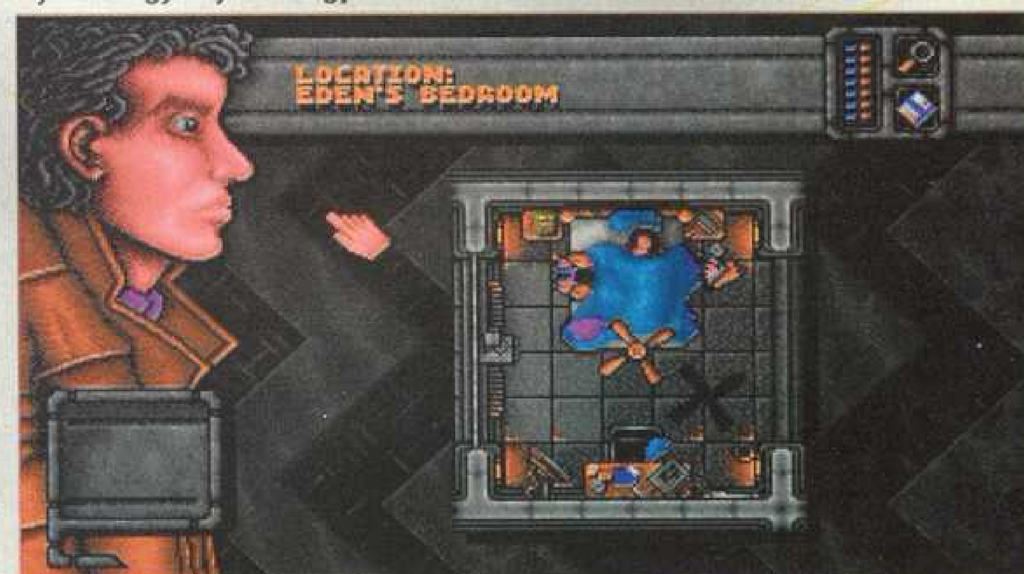
Beszéljünk a portásnővel, aki csicseregve közli, hogy csak egy lakosztályuk szabad, a 2. legdrágább (a legdrágábbat Crane bérli), mindössze 830 pénz egy éjszakára... Fizessünk a kártyaleolvasónál, majd vegyük fel róla a szobakulcsunkat. Most menjünk fel a lifttel. A lift irányítópanelje a kulcsunkkal megy, és automatikusan a megfelelő emeletre szállít. Fent jobbra a mi szobánk van, balra Crane lakosztálya. A mi szobánkat akár meg se nézzük, csak a lift miatt volt szükség rá, ellenben a Mr. Crane lakosztálya előtti folyosón van egy szekrény, amiben egy balta található a tűzoltók számára. Ezt vegyük magunkhoz, és újra irány a lift. Maceráljuk ismét az irányítópanelt, de most ne a kulcsunkkal, hanem a késsel. Sikerül is lefeszegetni a fedelét, és egy vezeték kerül elő. Ismét jöhet a kés, és ezzel elértük, hogy a liftet kívülről már nemigen lehet hívni. Egyébként belülről sem lehet már használni... Ezek után nyugodtan meghúzhatjuk a lift túlsó sarkában lévő kart, amely segítségével felmehetünk a lift tetejére, és már nem fenyeget az a veszély, hogy a lift időközben kellemetlen mozgásokat fog végezni. A felső liftajtót a baltával feszegethetjük ki, és kijutunk a tetőteraszra. Itt Crane két gorillája található, az egyik azonnal ránkfog egy pisztolyt. Használjuk a baltát, Ryan belevágja a másik őrbe, közben szerencsésen kikerüli az első lövését. Most használjuk a pisztolyt, és a lövöldözős bácsit is kiiktetjük, amíg az a saját fegyverének töltésével foglalkozik. Siessünk tovább (ha nem sietünk, annak kellemetlen következményei lehetnek), és ugorjunk be Crane szobájába. Hoppá!! David barátunkat még várhatnák egy darabig a rajongói, ugyanis éppen... khmmm... el van foglalva. Ryan ráfogja a pisztolyt, mire az elfoglaltság sikoltva az ágy alá menekül, Crane pedig egy párnát ránt megfelelő testrésze elé. Beszélgessünk vele - előbb kárörvendően vigyorog, hogy ha lepuffantjuk, a többiek még erősebbek lesznek, de később könyörgőre fogja. Ne foglalkozzunk vele, puffantsuk le (Use Gun). Az űr mellőben egy szép lyuk keletkezik, abból pedig egy kék golyóbis ugrik elő, átugrik belénk, és elteleportál minket a falon lévő készüléken keresztül, egyenesen az Álomhálóhoz, ahol az Őrzők már szeretettel várnak minket. Az első evil bácsival meglennénk... Már csak annyi a dolgunk, hogy az illető bácsi energiáját átadjuk a Hálónak. Ez nagyon egyszerű: meg kell keresnünk a megfelelő ajtót, és a rajta lévő zárat az Eden mikrosütőjében talált kulccsal ki kell nyitnunk. Lefelé indulva egy teremben látunk két ajtót, majd továbbhaladva egy elágazás után balra is, jobbra is 2-2 ajtót. Az elágazásnál vegyük fel a lila kristályt, majd menjünk jobbra, és itt válassszuk (Use) az első ajtót. Az ajtó betolódik, és most szemből láthatjuk, rajta a kulcslyuk. Nyissuk ki a kulccsal, így átadjuk az energiát a Hálónak, mi pedig újra teleportálódunk.

Egy sikátorban térünk magunkhoz, egy szemétkupac mellett. Itt találunk egy ajtót, de a hozzávaló kódot sajnos nem tudjuk, így kénytelenek vagyunk távozni. Menjünk haza, és nézzük meg a hálózaton, van-e valami újság (haza, Use Network Monitor, LIST NEWSNET, READ CRIMEWAVE, READ TVSPECIAL). Az első az egyre növekvő bűnözést boncolgatja (az elmúlt héten 78 ember vesztette életét), és megemlíti, hogy mindenki tanácstalanul áll David Crane, a rocksztár meggyilkolása előtt. Ejnye! Vajon mi történhetett szegénnyel?

A második cikk arról szól, hogy Sterling tábornok, a közel-keleti erők hírhedt parancsnoka interjút fog adni a TV-ben, amelyet a Channel 6 stúdióban vesznek fel. Akkor nekünk is ott a helyünk! Az akcióhoz szükségünk lesz egy csavarhúzóra, amelyet Eden garázsában találunk meg.

A Channel 6-nál kisebb katonai felvonulás van. Az első képernyőn egy teherautó, katonával ellátva, a főbejáratnál pedig gépfegyveres őr, aki kommunikációs próbálkozásainkra közli, hogy nem lehet bemenni. Megpróbálhatjuk lepuffantani, de úgyis mi húzzuk a rövidebbet... Menjünk inkább körbe, és keressünk magunknak más terrorizálnivalót. A déli oldalon egy kapuőr ugyanazt mondja, mint a katona, viszont nincs hozzá gépfegyvere. Ijesszünk rá kicsit a pisztollyal... Bang! (Mi egyébként tényleg csak megijeszteni akartuk, de hősünk szó nélkül lelőtte. Békés játék...) A halott kapus már nem fog megakadályozni minket abban, hogy a kapcsolótáblát babráljuk, így kinyithatjuk a hátsó ajtót. Az ajtó a következő képernyőn található, immár szélesre tárva. Belépve látjuk, hogy a portás sincs a helyén, így pillanatnyilag nem fenyeget semmiféle veszély. A portás pultján van egy használhatatlan számítógép, egy

Fogalmam nincs, milyen szöveget kéne ehhez a képhez írni. Gondoljatok talán Ryanre vagy Bryanre vagy amire akartok...



használhatatlan telefon, valamint egy használhatatlan brossúra. A brossúrát azért szedjük fel, alatta egy egészen használható kódkártya lapul. Menjünk el balra, itt a déli ajtó zárját a kódkártyával ki is nyithatjuk. Bent találunk papírtörölközőket, felmosóvödröt, meg hasonló érdekességeket, viszont van itt egy biztosítékdoboz is. Csavarozzuk le a fedelét, és vegyük fel az előkerülő biztosítékot, hamarosan szükség lesz rá. A folyosón északra a stúdió ajtaját találjuk, ahol egy óriási piros lámpa (khmmm) világít, jelezve, hogy éppen felvétel van, és kívül tágasabb. Menjünk akkor a stúdió másik oldalára (le, jobbra, jobbra, fel). Itt egy létrát találunk, amely egyenesen a stúdió fölé visz minket. Ott terpeszkedik alattunk Mr. Sterling, és csak arra vár, hogy valami nagy és nehéz tárggyal fejbekólintsák... Ilyen tárgy van kéznél, egy távirányítható, felfüggesztett láda, csak sajnos az irányítópanel nem működik. Ugyanis kiégett benne a biztosíték... Cseréljünk biztosítékot, és csapjunk a panelre, mire hősünk szépen Sterling feje fölé irányítja a ládát, majd akkurátusan ráejti. Miután Mr. Sterling áttranszformálódott a kétdimenziós térbe, belőle is előkerül egy energiagömb, ez is belénkmászik, és elvisz az Álomhálóhoz.

Az öregúr elmondja, hogy a következő áldozatunk egy bizonyos Mr. Sartain lesz (Ouch! Bastard!), mire Ryan megkérdezi, hogy hol találja (kedves marha hősünk, nem emlékszel Eden cartridge-ére?). A válasz az, hogy az Őrzők érzése szerint valaki hozzánk közelálló hamarosan összefut vele (össze...). Az öregúr még javasolja, hogy a kivezető úton szedjük fel a kristályt, ami megóv minket - az lehet az, amit már Crane után felszedtünk... A kijárat most az elágazás után balra van, ismét az első ajtót nyissuk meg.

Teleportálás után Sparky kocsmája elé érkezünk. Na itt kezdődnek a gondok... Véleményünk szerint teljesem nyilvánvaló, hogy Eden cartridge-ének ismételt átvizsgálása után bamba hősünknek a homlokára kéne csapnia, hogy "hát itt van ez a büdös Sartain", vagy valami hasonló, de eszébe sincs ilyet tenni... Egyszerűen magasról tesz a nyilvánvaló nyomra, holott muszáj lenne rájönnie, hogy megkapjuk az új helyszínt, ahol leszámolhatunk a kedves Mr. Rosszfiúval...

Itt van a játék első igazán mocskos pontja: a szükséges információ Eden-nél van, de természetesen személyesen mégsem állíthatunk neki azzal, hogy "hol lakik Mr. Sartain, ugyanis szeretnem lelőni"... Miután Eden időközben átköltözött a fürdőszobába, a háló most üres. A lakás többszöri átkutatása után sikerült nagy nehezen rábukkannunk Eden "manager-kalkulátorára" (Organizer), amely természetesen csak mostantól látható, hogy barátnőnk fürdőzik. Grrrrrrrrrr... Üzemeljük be a kütyüt, az N és P gombokkal tallózhatunk mindenféle címek között, ott lesz Sartain-é is... Hagyjuk el Eden lakását, és keressük fel leendő áldozatunkat.

A Sartain-művek bejáratánál természetesen újabb ajtó vár minket, most vesszük hasznát Eden kódjának (7833). Az előtérben egy barátságos biztonsági számítógép van. Próbálkozhatunk az átprogramozásával, de sajnos csak a megfelelő ujjlenyomattal rendelkező embereknek engedelmeskedik. Well... A Galaxis Útikalauz ilyen esetekre egy baltát javasol... A baltánkat sajnos bennehagytuk egy gorillában, viszont van egy kitűnő pisztolyunk, amivel szétlőhetjük a számítógépet. Most menjünk balra, és az itt talált, eddig lezárt liftbe menjünk be. A lift rövid utazás után megáll, kiszállhatunk...

Remek látvány fogad: egy muksó elfut, két hegyomlás jellegű illető viszont marad, egy-egy pisztolyt fogva ránk. Talán nevetséges lenne most saját pisztolyunkkal próbálkozni, gondoljunk inkább az öreg Őrző szavira, és használjuk a lila kristályt (Use Crystal). A hatás elsöprő: Ryan kezeivel felfogja a lövedékeket, majd valami tömény energiára emlékeztető stuffot hajít a testőrök irányába, amely akkora robbanással ér célba, hogy a szerencsétlen fickók szanaszét repülnek, minimum 10-10 darabban. Menjünk délre, itt megvizsgálhatjuk az egyik őr kezét, de sajnos a pisztolyt nem tudjuk kifeszegetni az ujjai közül... Nyissuk ki az itt talált táskát. Egy dosszié van benne, majd később elolvassuk, most nyomás Sartain után (ugyanis természetesen ő volt a menekülő). Jobbra, majd fel a lépcsőn, tovább az ajtón a tetőre, itt pedig balra. Barátunk épp készül elrepülni, talán adjunk le néhány üdvlövést a tiszteletére (Use Gun). Ryan tökéletes érzékkel az éppen felszálló gép egyik motorjába lő, és akkora robbanás az eredmény hogy csak Sartain kék gömbje marad meg, amely szokás szerint belemegy Ryan-be, és a változatosság kedvéért most egy lámpán keresztül teleportál a Hálóhoz.

Az öregúr közli, hogy a maradék négy gonosz háborúzni kezdett, és az áldozatuk valószínűleg egy Chapel nevű nő lesz. Keressünk ezenkívül egy Underwood nevű kormányügynök hölgyet is, akit Sartain emberei őrizet alá vesznek. A kijárati ajtó most a délre lévő szobában van, mégpedig a jobb oldalon.

Teleportálás után egy autóparkolóba érkezünk. Minden egyéb előtt olvassuk el a dossziét. Kiderül belőle, hogy az egész Álomháló-ügyletet (Hetes Terv) egy bizonyos Dr. P. Golding irányítja, aki Sartain alkalmazásában áll. Megtaláljuk Chapel és Underwood tartózkodási helyét, valamint információkat a többi leendő áldozatunkról, akit érdekel, olvasgassa...

Menjünk balra. Az itt talált autó csomagtartójából kivehetünk egy drótvágót. Vannak használható autók a parkolóban, de hősünk szemrehányóan figyelmeztet, hogy egyik sem képezi a tulajdonát. Mindezt mondja 8 gyilkosság után...

Ha most hazamegyünk, a NEWSNET-en olvashatunk Chapel-ről (haza, Use Network Monitor, LIST NEWSNET, READ UPDATE), valamint magunkról, ugyanis a rendőrség biztos benne, hogy a hölgyet is mi tettük el láb alól. Sartain-ről egy szó sem esik. Keressük fel akkor legutóbbi "gyilkosságunk" helyszínét, Chapel házát. A második képernyőn egy rendőr posztol - se lelőni nem lehet, se a kocsiját nem tudjuk elvinni, úgyhogy besoroltuk a használhatatlan kategóriába. Az első képernyőn viszont van egy szép nagy fal, amin át lehet mászni, és máris haladhatunk lefelé, a házhoz. Hmmmm... Elég tisztességes bomba lehetett, amivel szegény Juliette-et eltették láb alól. Emberi maradványoknak nyoma sincs, találunk viszont egy kék színű, alig-alig működőképes cartridge-et. Ha megpróbáljuk az adatait elolvasni, cseppet sem meglepő módon kiderül, hogy egy user tulajdona. Az már inkább, hogy az illető user-t Beckett-nek hívják (ő az egyik név a naplóban)...

Mivel mást a pórul járt hölgynél nem találunk, keressük fel a másik leányzót is, előtte ugorjunk haza egy bögréért (Mug). Miss Underwood gondosan el van zárva egy csónakházban, Ryan meg sem próbál bemenni... Az első képernyőn vizsgáljuk meg a korlátot (ahol bejövünk), és vegyünk fel egy darabot. A hatalmas csőnél töltsük meg a poharat a mocskos vízzel, majd battyogjunk el jobbra. Itt találjuk a hiperszupermegastb. biztonsági berendezést, valamint a homokba rejtve egy dobozt, amely összeköttetésben áll vele, feltehetőleg karbantartás céljából. Ez a gonosz szél, hát nem lefújta róla a homokot? Piszkáljuk meg a dobozt, erre hősünk lesöpri a maradék homokot, és közli, hogy a doboz körül egy vékony nyílás van. Ismét piszkáljuk meg a dobozt, ezúttal a korlátdarabbal, erre kinyílik. Most már szemünk előtt a kábeldzsungel, hagyjuk a bonyolult eszközöket (pl. drótvágó); egyszerűen öntsük bele a vizet. Az eredmény elsöprő erejű: a biztonsági berendezés akkorát robban, hogy lyukat üt a csónakház falába. Másszunk fel az erkélyre a robbanás ütötte lyukon keresztül (a program közben biztat, hogy ez egyáltalán nem is veszélyes, hacsak nincs egy másodlagos védelmi rendszer a házban), majd be a házba a falba ütött lyukon keresztül.

Bent alaposan körül lehet nézni, sajnos minden használhatatlan. Nekünk kb. 1 percbe telt, amíg észrevettük, hogy Miss Underwood is jelen van... A földön fekszik, és kissé megviselte a robbanás, de azért még él. Folytathatunk vele épületes társalgást, amelynek végén könyörög, hogy szabadítsuk meg a fájdalmaitól. Hát rajtunk ne múljék - puffantsuk le. Jön a szokásos kék golyó, és ezúttal a telefonon keresztül visz el az Álomhálóhoz (amiben csak annyi a furcsa, hogy Golding naplója szerint a telefon ki van iktatva a házban). Az öreg Őrző lelkendezik egy sort, majd közli, hogy a további kettő gonosz nagyon erős, a pap valami eszement kísérleteket folytat, igyekezzünk őt elkapni, ha nem sikerül, akkor meg hajkurásszuk Beckett-et. A kijáratunk az elágazás után balra van, a második ajtó.

Újabb teleportálás után egy elhagyatott strandon vagyunk. Egy tábla közli velünk, hogy a víz erősen szennyezett, úszni tilos, Ryan meg elmélkedik, hogy vajon nyelhetett-e vizet...

Itt ismét egy kellemes pont következik. Már megint fogalmunk sincs, merre is kéne menni... Az egyetlen információforrás Chapel cartridge-e, az viszont Beckett jelszavával van védve. Mit tudunk Beckett-ről? Ha figyelmesen elolvastuk mind Ryan naplóját, mind Dr. Golding jelentését, akkor elégge valószínűnek tűnhet, hogy Beckett azonos a Dealer nevű gyilkossal. A Dealer-rel már találkoztunk egyszer (napló), mégpedig St. Septimus templomában. Ha még hozzávesszük, hogy Chapel lakásában van egy kép, amely egy templomot ábrázol, és Ryan vakarja a fejét, hogy vajon hol lehet ez a templom, mert biztosan fontos, akkor esetleg felderenghet, hogy érdemes megpróbálni Beckett kódszavaként a Septimus szót... Sikerül, végre elolvashatjuk a cartridge tartalmát (haza, Use Network Monitor, LOGON BECKETT, SEPTIMUS, LIST CARTRIDGE, READ BRIEF). A levélben az áll, hogy O'Rourke atya biztonságban van Septimus templomában, valamint megtudjuk, hogy hol van a templom. Jó lesz sietni, mielőtt a papban befejeződik a mutáció... Mielőtt elindulunk a templomba, igyekezzünk 5-6 szabad helyet csinálni az inventory-ban.

A templom kapuja természetesen zárva, de a (képernyőn) jobboldali kapu kinyitható a drótvágóval. Menjünk be a templomba. Az előcsarnokban rögtön találunk egy hullát, mellette egy igen furcsa kezet, ezt vigyük magunkkal. A következő helyszínen egy oltár van, valamint egy lejárat egy ajtóhoz, amit az Istennek se lehet kinyitni, úgyhogy maradjunk inkább az oltárnál. Először dobáljuk le róla a két gyertyatartót és a terítőt, majd próbáljuk odébbtolni. Nem megy, ugyanis valami zármechanizmus van benne. Nézzük meg az oltáron található lyukat... Merő véletlenségből kéz alakú, úgyhogy az előbb talált kacsót illesszük bele, ezután már odébbtolhatjuk az oltárt. Másszunk le a lyukba. Egy hangulatos kriptába kerülünk, egy koporsót, egy edényt, valamint egy kőlapot látunk. Az edényt nyissuk ki, találunk benne egy piros drágakövet. Húzzuk el a koporsó tetejét, van benne két további drágakő, amit elteszünk, egy nagyobb kő, amit szintén elteszünk, valamint egy tőr, ami nagyon szép, meg minden, viszont nem lesz rá szükség, úgyhogy hagyjuk ott, ahol van. Most fordítsuk figyelmünket a kőlapra, ami kb. a szoba közepén van (picit feljebb), és arról ismerhető fel, hogy alig lehet észrevenni. Pakoljuk a kőlapba a drágaköveket, és kapunk egy ajtót jobbra. Menjünk át rajta, szedjük fel a két követ, aztán menjünk fel. Itt egy kötologatós játékot találunk, van egy lap felül, egy alul, ezek függetlenül mozgathatók, és egy bizonyos kombináció nyitja a kettővel lejjebb található ajtót. Az illető kombináció az, amit Ryan naplójában több helyen is láttunk. Durván a következőképpen néz ki:

- Felül egy félkör, az átmérő közepéből három lezárt vonal indul ki;

- Alul szintén félkör, a legalsó pontját egy két végén lezárt szakasz metszi.

Ez kissé bután hangzik, de fel fogjátok ismerni...

Menjünk akkor kettőt le, de mielőtt átmennénk a kapun, menjünk jobbra, és gyűjtsük be a jobb felső sarokban található követ. Most vissza a kapuhoz, és menjünk át rajta. Itt egy ajtó lesz, ismét nem fogjuk tudni kinyitni, úgyhogy csak menjünk tovább balra. Újabb követ gyűjthetünk be, aztán fel. Itt végre megszabadulhatunk a kavicsoktól, dobáljuk őket a kocsira. A sarokban újabb kő, ezt is tegyük a kocsira, végül az utolsó kettőt a balra lévő helyszínen találjuk. Összesen 8 követ kell a kocsira pakolnunk, aztán lökjük meg alaposan (Use Cart). Hősünk belöki a járművet, aztán eltakarja a szemét - jó nagy dőrej, meg pár kő jön lentről. Menjünk le, és a frissen nyitott bejáraton keresztül tovább. Itt balra, aztán fel a lépcsőn. Végre megtaláljuk a papot, csak kissé kiterjedt állapotban, ugyanis későn érkeztünk, már befejeződött a mutációja, és a terem végében található lyukon keresztül ki tudja, hova ment, és ki tudja, milyen formában. Ha birizgáljuk a maradványokat, a program figyelmeztet, hogy ehhez már késő, inkább Beckett-et próbáljuk elcsípni. Nem kell aggódni, közelebb van, mint gondolnánk...

Van egy kisebb lyuk is a szobában, itt menjünk le. Lesz egy faajtó, a változatosság kedvéért ismét kinyithatatlan, irány balra. Meglepetés - egy metró-alagútban vagyunk. Lefelé semmi érdekes nincs, menjünk felfelé, a sínek közé. Ismét fel, itt pedig a kép közepe táján lesz egy kijárat balra. Menjünk ki, és legnagyobb meglepetésünkre Beckett rejtekhelyén találjuk magunkat. Az úr hosszas előadásba kezd, többek között arról, hogy az ő haláluk a mi halálunk is (ebben lehet valami, a 10-szeres gyilkosokat a rendőrség nem nézi túl jó szemmel), valamint arról, hogy ők (a Hetes Terv résztvevői) is Szabadítók leszármazottai (vagy csak egyszerűen teljesen bedilizett az ürge), végül közli, hogy meg kell halnunk. Sebaj, mondja a magabiztos kalandor nagy mellénnyel, pisztolyt elő, aztán viszlát. A magabiztos kalandort ott éri az első kellemetlen meglepetés, amikor hiába próbál hozzáférni a tárgyaihoz... A második meg akkor, amikor Beckett nekiugrik, és kb. 5 alkalommal vágja át a torkát, meglehetősen nagy igyekezettel.

Összesen egy lehetőségünk van: miután Beckett elmondta a hülyeségeit, meneküljünk el. Ryan kirohan, Beckett utána. Ryan rémülten a szemközti falhoz lapul (az Isten áldja meg a primitív fajtáját, mire való a pisztoly?). Beckett pedig átszalad a síneken, hogy teljesítse ígéretét. Azaz csak szaladna, ugyanis megjelenik egy meglehetősen gyorsan mozgó metrószerelvény, és a lelkes pszichopatát nemes egyszerűséggel kilapítja. Újabb gömb, amely kissé nehezen áll össze egy egésszé, aztán teleportálás.

Az öreg Őrzőhöz kerülünk, aki méltatja a tetteinket - megmentettük az Álomhálót, ezzel együtt az emberiség álmait. A Hálót újra a semlegesség uralja, minden mehet tovább úgy, ahogy eddig volt. Ezek után azt mondja, hogy éljük tovább a saját életünket. Hát...

Kilépünk egy házból, egy csomó rendőr vár ránk. Felszólítanak, hogy ne tegyünk semmi hirtelen mozdulatot, Ryan azonban előrántja a pisztolyát... Az eredményt el lehet képzelni.

A lövések ereje betaszította Ryan-t az ajtón, és előtör belőle az eddig megölt 5 ember energiagömbje. A kis bogyók egyesülnek, majd berepülnek a falon található gépbe, amely rövid zümmögés után egy kis kapszulát ad vissza.

És vége.

A végére maradt az értékelés. A játék grafikája ugyan forradalminak nem nevezhető, de mindenképpen kellemes. Döbbenetesen jók a hangok, hangkártya nélkül oda a fele szórakozás. A játék borítóján a "most atmospheric adventure ever" felirat díszeleg, és bármennyire nem szeretjük az ilyen jellegű öntömjénezést, ezzel most egyetértünk. Ha a történet kissé bugyuta is, a játékmenet és a hangulat nagyszerű. Összesítve: az utóbbi idők (valami 1 év) egyik legjobb (kaland)játéka a Dreamweb. Mi nagyon élveztük (**Leszámítva engem, akinek fogalma nem volt, mit írjon a képekhez... - CoVboy**), próbáljátok ki, mert érdemes!

Bryan



Hurrá, már megint egy három darabos CD-kollekció, amiről megnyertem az írás jogát! (Érdekes, pedig be se neveztem erre a versenyre...) Úgy imádom, ahogy állandóan csereberélhetem a CD-ket: ez nosztalgiával tölt el, mert emlékeztet ifjonti 64-es éveimre.

A forgalmazó, a kanadai Microforum neve garanciát jelenthet minden játékos számára, aki már csak megismerkedett játékaikkal. (Én mondjuk az életben nem hallottam róluk — na de hátha van olyan, aki már igen!) Mindenesetre a csomagolás roppant bíztató: már nem erre a dombornyomású lila rondaságra gondolok a dudoraival meg a szarvaival, hanem amikor lehúzzuk a borítót. Egy csodaszép (tök fekete) díszdobozt találunk, finoman cizellált Microforum felirattal. Az ilyen dobozok rendszerint valami nagyon jófajta whiskyt szoktak magukban rejteni. Ehelyett egy MAABUS-doboz kerül elő belőle, három CD-vel.

A játék Windows 3.1-es alatt fut, ami első hallásra ugyan elég ijesztőnek tűnik, de mindössze a játékállás betöltés/kimentéshez használ Windows-funkciót, illetve nyomtatáshoz, ha valaki esetleg megnyerné a nyerőgépen a Microforum különdíját (ld. később). A CD-hez Soundblaster és kompatibilis hangkártyát ajánlanak, ami magától értetődően magával vonja, hogy SB-n egy kukkot nem fogunk hallani, ami azért elég cikis, mert néha szükség lesz parancsnokunk instrukcióira. Gravisen viszont prímán szól minden.

A játék 1999-ben, a Csendes-óceán egy trópusi szigetén játszódik, amelyről az amerikai hadsereg legújabb típusú műholdjai különleges erősségű sugárzást észleltek. A sziget ugyan lakatlan és 1500 mérföldre fekszik a legközelebbi lakott helytől, de a sugárzás napról napra terjed, és ez a Föld létét fenyegeti. Feltételezések szerint idegen lények szálltak itt le, és pár rejtélyes tárgyat hagytak szanaszét. Ez még a kisebbik gond lenne, de — talán áldásos tevékenységüknek vagy a sugárzásnak köszönhetően — a szigetre küldött felderítő expedíciók utolsó jelentései szerint vad, mutáns életformák jöttek létre, amelyek oly rondák és veszélyesek, hogy amennyiben nem lövik miszlikbe őket, akkor Steven Spielberg minden bizonnyal leszerződteti őket a Jurassic Park második részének különböző szerepeire. A jelentést küldő expedíciókból sajnos senki sem tért vissza, hogy részletesebben is beszámolhasson tapasztalatairól, tehát katonáék az utolsó eszközhöz nyúlnak: Krawler 1000 típusú felfegyverzett felderítő terepjárónkkal minket küldenek erre a zűrös szigetre, hogy fényt derítsük végre a sugárzás és a szörnyek rejtélyére.

Betöltés után a Krawler képét látjuk. Innen lehet játékállást betölteni/kimenteni (a játék során 'Esc'-pel kiléphetünk erre a képernyőre). A ROBOT PREVIEW bemutatja a Krawler fegyvereit, a GAME DURATION alatti lámpákkal beállíthatjuk, hogy a feladat teljesítésére egy, másfél vagy két órát engedélyezünk magunknak, a NEW GAME-mel pedig indítjuk a játékot. Megjelenik parancsnokunk, Jefferson admirális, aki röviden összefoglalja a szigettel kapcsolatos tudnivalóinkat, majd máris a Krawlerben találjuk magunkat.

Mindenekelőtt nézzük a játékképernyő felosztását:

1. A fegyverek kijelzője. A Krawler három különböző fegyverrel rendelkezik, amik között clickkel váltogathatunk, az aktuális a sárga színnel jelzett. Mindegyikből négy töltet áll rendelkezésre. Megjegyzendő, hogy inkább a rakétákat és a mérget erőltessük, amíg vannak, mert lézerrel eddig még sohasem találtam el semmit, ami nyilván azt eredményezi, hogy a mutáns elfogyasztja a Maabus-burgert (Krawler, benne csekélységünkkel), és a játék nagy happy enddel véget ér (a sziget felrobban, a Föld is felrobban, a parancsnok pedig közli, hogy akkor ő most haza is megy a családjához).

2. Üzemmód váltó. A MANUAL angol nyelvű online-helpet ad (ha a pointert egy adott részre pozicionáljuk, elmondja, hogy annak mi a feladata). A SPECIMEN STORAGE a számítógép képernyőjén (ld. 7) a nálunk levő idegen tárgyak listáját mutatja; a LAST ANALYSIS az üzenetsorban megjeleníti az utoljára megvizsgált dolog (ld. 4) leírását; a SELF DESTRUCT (öngyilkosság) pedig igen hasznos, ha már végképp meguntuk a kódorgást és nincs türelmünk kivárni, amíg megjelenik egy mutáns, hogy felzabáljon bennünket...

3. A komputer képernyője. Ha parancsnokunknak valami közlendője lenne, akkor itt feltűnik egy műhold, majd nemsokára a főnök képe is, aki ékes angolsággal figyelmeztet valamilyen veszélyre, a



fegyverek kifogyására, valamilyen idegen tárgy analizálásának eredményére (ez általában roppant információdús: közli, hogy ez a tárgy vagy — itt felsorolja a teljes Révai-Lexikont —, vagy pedig valami más rendellenes dologra, stb. (Ha Soundblasterrel játszunk, akkor infoit csak szájról olvasók tudják értékelni.) Ugyanezen a képernyőn látjuk valamilyen tárgy analizálásának eredményeit is (ismeretlen, szerves, szervetlen)

4. Analizáló. Ide clickelve a játéktérben megjelenik egy négyzet, amivel először kiválasztjuk, hogy a Krawler honnan vegyen mintát, majd az üzenetsorban látjuk a dolog leírását, a komputer képernyőjén pedig az összetevőit.

5. Üzenetsor. Itt különféle infok szoktak scrollozódni.

6. Ha a Position feliratra clickelünk, akkor a rendszerkijelző (ld. 7) átvált a sziget térképére.

7. Rendszerkijelző, két üzemmódban működik: térkép (ld. 6) és leltár (ld. 2. SPECIMEN STORAGE). A térképen piros négyzetek jelzik a már bejárt helyszíneket, villogó zöld pedig az aktuális tartózkodási helyet.

8. A küldetésből hátralevő idő.

9. Szenzorok. Ezek különböző infokkal szolgálnak a környezetünkről: a RADIATION jelzi a sugárzás mértékét, a LIFEFORM a különböző életformák (ha kileng, akkor vagy egy mutáns közeledik, vagy egy idegen lény van a közelben), a MAGNETIC FIELD a mágneses mezőt, az UNIDENTIFIED pedig az ismeretlen tárgyak jelenlétét (ha magas, akkor általában valamilyen felvehető idegen tárgy van a helyszínen). Ha valamelyik kijelző túl magas, akkor vijjogó hangot hallunk, akárcsak valamilyen veszély esetén.

10. Monitor. Ezen látjuk azt a képet, amerre a Krawler néz. Az oldalain levő zöld nyilak mutatják, hogy merre lehet innen továbbhaladni. Ha a nyíl zöld, akkor a pointert a nyílhoz közelítve megjelenik egy irányjelző, és clickre a Krawler elindul vagy elfordul a megadott irányba (az alsó nyíl választásával megfordulunk). Ugyanez egyébként a kurzorbillentyűkkel is elérhető. Ha a helyszínen van valamilyen felvehető tárgy, akkor a pointert rámozgatva megjelenik egy daru képe, és clickkel bepakolhatjuk a leltárba.

11. A fegyverek célzóberendezése. Ha egy mutáns tűnt fel, akkor a TARGET LOCK zölden villogni kezd, és a pointer átvált célkeresztre (va



gyis inkább 'célrombuszra'). Mielőtt még a mutáns elérne bennünket, egy clickkel ki kell jelölnünk célnak (ha jó, akkor a TARGET LOCK pirosan jelez), utána a többit már elintézi az aktuális fegyver. A P.O.H. a találati valószínűséget jelzi, de ez számunkra nem igazán érdekes.

12. A Krawlerrel eddig megtett kilométerek.

A Krawlert a sziget északkeleti részén dobja le a helikopter, ahol egyelőre egy útirány kínálkozik: előre. Két helyszínnel odébb rögtön meg is jelenik egy mutáns, amit egy rakétával gyorsan hidegre teszünk. Mivel kicsit hosszadalmas lenne sorban leírkálni a sziget további helyszíneinek felfedezését, inkább azt a módszert követem, hogy megpróbálok egy dumpot nyomni a térképről, és ott megjelölöm azokat a pozíciókat, ahol valami érdekesebb dolog van. Ezt egyben tipphalmaznak is felfoghatjátok. Először is válaszolok egy kérdésre, amit minden bizonnyal már feltettetek: mit kell csinálni? Jó kérdés. Azonkívül, hogy agyon kell lövöldözni a mutánsokat és ki kell kerülni a csapdákat (az lesz bőven, viszont az mindenkit boldogsággal tölthet el, hogy a sikertelen kísérletek növelik a tapasztalatot), annyi a feladat, hogy összeszedjünk egy pár tárgyat és azokat eljuttassuk a megfelelő helyre. Ez így nem hangzik túl bonyolultnak, de amikor csinálni kell, akkor már kicsit cikisebb lesz.


Itt lopja vissza a Translatort a ganaj...

Az első tárgy az Alien Translator (fordítógép), ami úgy néz ki, mint egy darunak a horga. Ezt egy véletlenszerű helyen megjelenő idegentől kapjuk (leggyakrabban a sziget észak-déli tengelyén átvezető úton találkoztam vele, de bárhol megjelenhet.) Egyszer csak felvillan egy sugárfüggöny, előlép belőle egy idegen lény, elénkhajítja a fordítót, aztán minden különösebb kommentár nélkül eltűnik a függönyében de la sugár. (Lelőni nem lehet, mert a fegyverek nem funkcionálnak közben, de nem is kell.) Ez idáig még rendben is van, mert a fordító szükséges pár dolog megfejtéséhez, többek között az üzenet felvételéhez az idegenek űrhajójában — a probléma csak az, hogy az előbbi idegen párja (más a színe) rendszerint nemsokára megjelenik, és — szintén minden kommentár nélkül — visszaveszi tőlünk a fordítót. Idővel aztán megjelenik az előbbi adakozó figura, megint odaadja, blabla... a lényeg, hogy a fordító akkor legyen nálunk, amikor szükség van rá. (Majd megoldjátok...) A fordító kelleni fog egy tárgy felvételéhez: az idegen űrhajóban csak ezzel tudjuk felvenni az idegenek üzenetét.

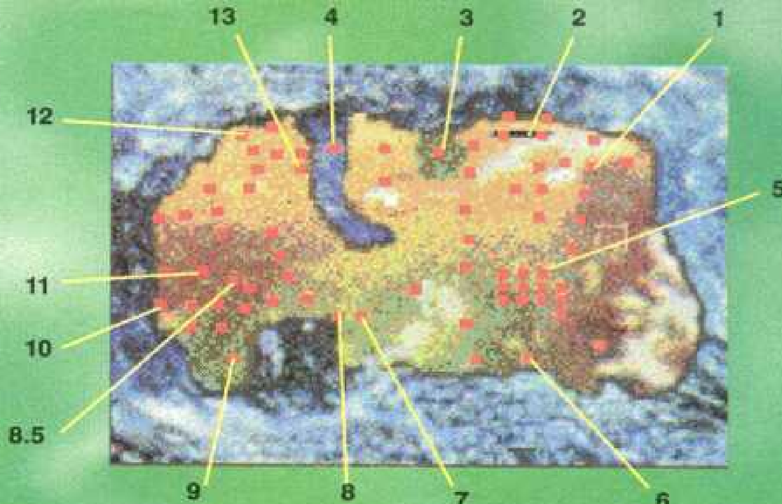
A következő tárgy(kupac) három alien tárgy. Ha nem nyomnék róluk képet, akkor ezeket mindenki felismeri majd onnan, hogy roppantul vijjog a masina. A tárgyak a játékképernyő bal alsó sarkában vannak, és mindig megjelenik a markoló ikonja, ha rájuk visszük a pointert.


Ott van lent az idegen tárgy

A mutánsokkal kapcsolatban még annyi, hogy egy párnak fix helye van, de ha túl sokat kerengünk, akkor bárhol elkezdhetnek megjelenni.

A többi tipp ömlesztve a helyszínekhez:

1. mutáns, északra, a parton a helyszínek egyike omlik.



2. repülőtér repülőgéppel, innen északra levő parti helyszínek egyike szintén omlik.

3. mutáns.

4. ha keletről közelítünk ide, akkor az admirális jelzi, hogy ne folytassuk az utat (ha továbbmegyünk, belefulladunk a zöld trutymóba). Balra általában szokott lenni egy alien tárgy, de ha keletről mentünk oda, akkor visszafordulás után elnyel minket a futóhomok. Nyugatról megközelítve a helyet át tudunk kelni egy roskatag hídon, és a homokos résznél sem süllyedünk el.

5.Egyiptomi-azték vegyes stílusban épült piramis. Csak északról van bejárat, bár nyugatról is megközelíthetjük (csak onnan nem tudunk bemenni). Itt lesz meglepetés bőven. Az első az, hogy a kapu, amin bejöttünk, megszűnik kapu lenni (kifelé nem mehetünk). Ez még nem nagy gond, mert ha tovább megyünk egyenesen előre, találunk egy világoskéken vibráló teleportot, ami visszadob a piramis bejárata elé. Innen balra van egy kellemes kis szoba, ahol a padló azonnal összeomlik, ha megvizsgáljuk a túloldalt levő alien szerkezetet (az üzenetsor közli, hogy csapdát észlelt — akkor persze, amikor már úgyis késő). A piramis nyugati részében még vannak érdekes mókák: az egyik ajtó mögött (aminél belépés előtt a nagy hördülést halljuk) egy mutáns röppen elő a falból, ami ellen nem lehet rakétát használni (Missiles Malfunction, ilyen móka sajnos még lesz a későbbi mutánsoknál is), viszont méreggel hidegre tehetjük; a másik utolsó helyen pedig egy rejtvény vár bennünket: hat hieroglifa közül kell kiválasztani, hogy melyiket kell megnyomni — ha rosszat választunk, akkor a táblák előtt álló két acélkaró szépen feldarabol bennünket. Ja, azt elfelejtettem mondani, hogy a piramisban megtaláljuk az eddigi expedíciókat is. Pontosabban a maradványaikat egy pár szarkofágban.

6. Mutáns. A kapitány már az észak-déli út korábbi szakaszán kétszer is figyelmeztet, hogy legyünk készek a tüzelésre, mert valami élőlény bóklászik a környékünkön. Miután az út végén befordultunk kelet felé, először is átrepül fejünk felett az a bizonyos életforma, amiről az admirális beszélt (egy sárkánygyík), majd továbbhaladva szemből jön, ahol egy füst alatt le is durrantjuk. Az út végén egy vulkánra lelünk, ami az admirális szerint mindjárt kitör, szóval lehetőség szerint pucoljunk a fenébe (egyébként semmi bajunk nem történik mindaddig, amíg meg nem próbáljuk analizálni a fortyogó lávát).

7. Mutáns.

8. II. világháborús japán romboló, erősen megrongált állapotban. Egy egykori japán raktáron keresztül jutunk ki ide,. Ki tudja, miért olyan fontos, hogy még az admirális is megemlíti?

8.5 (bocs): Idegen űrhajó. Ha nálunk van a Translator, akkor ebben lehet felvenni az idegenek üzenetét.

9. Teleport. A falon levő ábra talán kicsit megindítja a játékos fantáziáját... (ha mégsem, akkor előbb el kell totyognia az északkeleten levő házikóba, és meg kell tekintenie a falon lógó festményeket...). A teleportba belépve egyébként valahol az idegen űrhajó környékén lyukadunk ki.

10. Természetesen itt is omlik a part.

11. Mutáns.

12. Házikó. Odabent a falon lóg egynéhány festmény: az egyik a sziget térképét ábrázolja (gondolom a szerzők eredeti elképzelése szerint csak akkor lehetett volna térképet kapni, ha ezt már megtaláltuk), a másik festmény pedig az összegyűjtendő idegen tárgyakat ábrázolja, a megfelelő elhelyezésben (egyébként felvétel után automatikusan a megfelelő helyre kerülnek).

13. Hangár. Van benne egy pár 'állati' maradvány de egyébként semmi különöset nem leltünk.

Na ennyi. A továbbiakban klasszikus fordulathoz folyamodok: 'a továbbiakat majd a kedves játékos megoldja'. Az eddigi ismeretek szerintem elegedőek lesznek hozzá.

A játék elég mókás kettőséget mutat: nagyon kellemes meglepetés a grafika, ami rajzolt, és ez elég meglepő egy ekkora játéknál. A reklám szerint ugyanis több mint 1400 három dimenziós animációt tartalmaz. Én mondjuk nem számoltam meg őket, de majd nyáron ráérek, és akkor esetleg... Szóval a grafika eleinte nagyon kellemes, de gey idő után kissé unalmassá válik. A hangnál valahogy ugyanez a helyzet: leszámítva ugye a reklámban ajánlott Soundblaster-bődlit, a hangeffektek eleinte marha jó hangulatot teremtenek (madárfütty a dzsungelben, lánctalpzörgés, stb.), de egy negyed órányi játék után már azért elég idegesítőek lesznek — egy kis változatosság ráfért volna. Összeségében nem egy rossz játék egy olyan játékosnak, akit nem idegesít, hogy egy viszonylag egyszerű játékkal játszik, amelyet az tesz nehézzé, hogy az összegyűjtendő tárgyakat marha nehéz megtalálni. Azt mondjuk részemről nem nagyon értem, hogy miért kellett ehhez a játékhoz három CD? Továbbá miért kell minden egyes elhalálozásunknál végigélvezni az endsequence-t? Miért kell állandóan újratölteni a játékot, ha újabb kísérletet akarunk tenni vele? Miért csak két állást lehet meteni egy játékból? Kérdésem még ugyan volna, de most inkább nem erőltetem, hiszen a műsor alapvetően nem rossz, mert nagyon nehéz és egy sikeres küldetés elérése jó sokáig leköti a bosszankodó játékost.

Egy apróságról még nem ejtettem szót: miután elvesztettük a játékot, egy kis szerencsejátékba csöppenünk: a SPIN-re clickelve három figurát pörget a masina. A nyerő kombináció a három kék Maabus-figura. Amikor először láttam, azt hittem, hogy az 'életet' adják vissza (ami azért jó lett volna alkalomadtán), de miután vagy ötven partit ledörgettem vele, egyszer beállt a nyerő triumvirátus: ez egy képernyőt adott, amelyen megadhattuk a nevünket és a pontos címünket, ugyanis a három Maabus-szal a Microforum 20 CD-jét nyerhetjük meg, ha az első száz visszaküldő között vagyunk. Gondolom, hogy a Windowsra alapvetően csak emiatt a móka miatt volt szükség: a PRINT opció ugyanis az aktuális nyomtatóra nyomtatja a képet.

G-Spot

A MAABUS (3 CD) ára: 5.500,- Ft + ÁFA, az ACTION THEATRE-sorozat egyes részeinek ára: 2..000,- +ÁFA.
A CD-k megvásárolhatók a MIXIM Kft. üzleteiben (címeket ld. hátul), illetve postai utánvéttel a lapból kivágható levelezőlap segítségével a COM-Ware Kft-n keresztül.

Lothar Matthäus Super Soccer



Mostanság, hogy odakünn kissé nedvessé teszi az éghajlatot az állandóan locsogó eső, az ember elég ritkán hódolhat kedvenc sportjának, a futballnak. Legalábbis szabadtéren. A termeket meg mindig mások foglalják le, ami mondjuk nem is baj, mert a futballnak van egy olyan hátránya, hogy futni kell benne, és az elég fárasztó. Churchill is megmondta, hogy 'No Sports', de akkor ő még nem tudta, hogy a futballmeccseket sörre játszák, ami azért egészen egyéni ízt kölcsönöz a dolognak. Szóval ilyen pocsék időben nem lehet ingyen dicsőségre és rekesz sörökre szert tenni... Sebaj, egy igazi (no)sportember azért elfoglalja magát valami hasonló pótcselekvéssel: ott van például a gombfoci (bár egy-egy vehemensebb felszabadító rúgás után órákig keresgéled, hova gurult a labda), a rugósfoci (az meg kicsit egysíkúvá válik egy idő után), vagy a csocsó (az rulez, de az meg nagy asztalon igazán jó). A legnagyobb gond ezekkel, hogy partner nélkül nem igazán jó játszani őket, és ezt a bajt még az sem csökkenti nagyon, hogy úgy legalább nem kaphatsz ki. Ilyen időkre egyszerűbb, ha szomorúan leomlasz a PC elé és ott keresel valami időmúlatót — legalább addig, amíg kisüt a nap. (Közben az angol nyelvzsenik ismerkedhetnek egy jóval súlyosabb nyelvvel is...)

Kezdjük a szórakozást a német válogatott all-time rekorderének, Lothar Matthäusnak a nevét viselő programmal. A szörnyűségek már a főmenünél ránkköszöntenek: a német nyelv, ugyebár... Mindegy, a program a KICKOFF-ok legnevesebb hagyományait folytatja, szóval mindenképpen érdemes foglalkozi vele. Ehhez először is a főmeüt kell megfejtenünk:

Főmenü:

IHRE POKAL: Kupaküzdelem. Választása után megadhatjuk a kupaküzdelem nevét (Pokalname), a résztvevő csapatok, és ebből adódóan a fordulók számát (*Runden*, 1 kör 2 csapattól, 6 kör 64 csapatig); valamint a pálya típusát (*Platztyp*, normál, száraz, gödrös, stb.). A számból valószínűleg már magától adódik, hogy egyenes ági kiesés rendszer alapján zajlik a küzdelem a kupáért. Attól függően, hogy hány körösre választottuk a kupaküzdelmeket, az 1-6. Runde mezők kivilágosodnak és ezeknél beállíthatjuk, hogy egy nyert meccsre (*Hinspiel*), vagy oda-visszavágó alapon (*Rückspiel*) dőljön el a továbbjutás sorsa. Ha mindent beállítottunk, akkor OK-val léphetünk tovább, *Abbrechen* töröl mindent (ha nem volt semmi beállítva, akkor visszalép a főmenübe), *OK* továbblép. (Ez egyébként a továbbiakban is így lesz, még egy apróság, ami fontos a Löschen a magyar Windows 'Mégsem'-jének a megfelelője). Utána kapunk két szép listát: a bal oldalon látjuk a választható csapatokat (pirossal a már kiválasztottakat), a jobb oldalon pedig a kiválasztottakat (ezek vesznek részt majd a küzdelemben). Menük:

Team Löschen: Törli a jobb oldali ablakban aktuális csapatot a résztvevők közül.

Team hinzufügen: Beírja a bal oldalon aktuális csapatot a résztvevők közé (nyilván csak akkor, ha a színe fehér, azaz még nincs a listában).

Spieler team: A résztvevők listájából az aktuális csapatot valamelyik játékos fogja irányítani. Négy játékos csapatot lehet kiválasztani. Ha nem választunk egyet sem, akkor a program csak az eredményeket fogja megmutatni, játszani nyilván nem fogunk.

Computer Team: Alapállapotban minden csapatot a számítógép irányít, amit nem választottunk ki játékoshoz. Ezzel a ponttal lehet visszírni a már játékoshoz rendelt csapatokat számítógép által irányítottá.

Alle Löschen: Törli a jobb oldali listából a kiválasztott csapatokat.

Willkürliche Teams: A jobb oldali listát véletlenszerűen feltölti csapatokkal, nem kell nekünk kiválasztanunk őket.

OK-után a program mutatja az első forduló sorsolását (eltérő színnel a játékos(ok) által irányított csapat(ok) meccsét), ha a két csapat valamelyike többféle mez közül is választhat, akkor meg kell adni, hogy milyenben játsszon, majd a kapitányi teendőink következnek.

IHRE LIGA: Bajnokság. Először is megadhatjuk a bajnokság nevét (*Liganame*); a résztvevő csapatok számát 2-24 között (*Anzahl der Teams*), a győzelemért/döntetlenért járó pontok számát 0-5 között (*Punkte für Sieg/Unentschieden*); oda/visszavágó alapon működjön-e a bajnokság, vagy minden csapat csak egyszer találkozzon (*Begegnungen mit jedem Team*); illetve a pálya típusát (*Platztyp*). A következő képernyőn a kupaküzdelmekhez hasonló módszerrel kiválogathatjuk a bajnokságban szereplő csapatokat, azzal a különbséggel, hogy itt maximum 24 csapat szerepelhet egyszerre, de itt is 4 csapatot irányíthat játékos.

SETUP: Úgy tűnik, innen mintha kimaradt volna pár dolog, mert mindössze egyetlen *Wetter Ein/Aus* (időjárás be/ki) opció árválkodik itt. Ha be van kapcsolva, akkor a pálya színe mutatja, hogy milyen idő van (rossz időben mélyebb a talaj, kevésbé pattan a labda, stb.)

EINZELSPIEL: Csak egy szimpla meccs lejátszása. *Fertig* visszalép a főmenübe, *Anstoss* kezdi a meccset.

SAISON: Menedzserkarrier. Itt egyszerre játszunk majd bajnoki és ligamérkőzéseket, és több szezonon keresztül vezethetjük csapatunkat a bajnoki dicsőségek (vagy sokkal inkább: a teljes csőd) felé. Először a program érdeklődik, hogy betöltünk-e egy kimentett karriert, ha nem, akkor ki kell választanunk a teljes listából 1-4 csapatot, amelyet irányítani akarunk, majd nevet és kezdési évet választunk. Most egy szép menüt kapunk, ami az alábbi funkciókat tartalmazza:

Kader: Játékosinfo. A jobb oldalon levő ablakban megjelenik a választott csapat 22 főből álló játékoskerete, és a Spieler Info választásával infokat kérhetünk az aktuális játékos különböző képességeiről. Ezt nem fontos innen megnézünk, mert a meccs előtt, a csapat összeállításánál is megnézhetjük.

Statistiken: A bal oldalon látható ABC-sorrendben az összes csapat, és a jobb oldalon levő opciókkal különféle adatokat kérhetünk az aktuálisról:

— a csapat sorsolását az idényre (Begegnungen). A fehérek a kupameccsek, az A és H betűk mutatják, hogy idegenben vagy otthon játszik-e a csapat, a sor végén pedig a lejátszott meccsek végeredménye;

— a csapat házi góllövőlistáját (Kader-Torschützenkönige);

— a játékosok játékrafoghatóságát (Kader-Fitness). A Spielfittel jelöltek játszathatók, a sérülteknél pirossal látjuk a sérülés nevét és a Dauer oszlopban pedig azt, hogy még hány hétig nem játszhat. A sérülésekről a program meccs közben és meccs után is tájékoztat, de a sérült játékost a következő meccs elején nekünk kell kivenni a kezdőcsapatból. Ha valakit sérülten játszatunk, annak az lesz az eredménye, hogy lassan fog futni, vagy ha esetleg megint megsérülne, akkor sokkal tovább tart majd a lábadozás;

— a csapat eredményét (Leistung). A grafikon függőleges tengelye a helyezés, a vízszintes pedig a forduló;

— a kiállítás miatt eltiltott játékosokat (Verhalten). Ha a meccsen valaki piros lapot kap, akkor 2-4 mérkőzésre eltiltják, és a program a következő meccsre automatikusan valaki mást állít be helyette a csapatba. Ha van eltiltott játékos, akkor a második oszlopban látjuk, hogy az eltiltás mikor jár le;

— a bajnokságok állását (Ligatabellen). A világoskéktől eltérő szín jelzi a játékos(ok) által irányított csapato(ka)t. A G oszlopban van a lejátszott meccsek száma, S/U/N a megnyert/döntetlen/elvesztett meccsek, Tore a gólarány, Pkte pedig a gólarány. Ha több játékos játszik és eltérő osztályban levő csapatokat választották maguknak, akkor az alsó sorban lehet váltogatni a ligák között;

— a bajnokság góllövőlistáját (Torschützenkönige);

— a menedzserek (vagyis a játékosok) pályafutásának eredményeit, ha már több szezont lejátszottak.

Manager: Ugyanaz, mint a szezon elején történő csapatválasztás, menet közben is beszállhat egy új játékos, illetve átvehetjük egy másik csapat irányítását.

Diskettenfunktion: Kiválasztott játékállás betöltése (Gesicherte Position Laden), mentése (Position sichern, ha üres mezőt választottunk, akkor előbb nevet is kell adni neki) vagy az állások törlése (Gesichertes Spiel löschen).

Pokalspiele: A Pokal feliratra clickelve megnézhetjük, hogy mikor lesz a következő kupaforduló, és ott kivel fogunk játszani (már amennyiben játszunk valakivel...)

Setup: Ugyanaz, mint a főmenüben.

Weiter: Továbblépés a következő játéknapra (bajnoki- vagy kupameccs). Mivel a bajnokságban össze-vissza vannak keverve a játéknapok, nem biztos, hogy mindegyiken játszani fogunk.

ZURÜCK ZU DOS: Na, ez egy rendkívül hasznos opció!

Kapitányi teendők:

Meccs előtt, illetve félidőben nekünk kell intézni a kapitány teendőit is: megadhatjuk a csapat összeállítását, hadrendjét, stb. A *Kader* a teljes csapat listája (a nyilak jelzik a kezdőcsapatba vagy cserepadra került játékosokat), a *Team* a kezdőcsapatot, *Auswechselspieler* pedig a cserejátékosokat sorolja fel. Variálni úgy tudunk az emberkékkel, hogy kiválasztjuk az egyiket, majd ha egy másikra clickelünk, akkor a kettő fickó helyet cserél egymással (ugyanarra clickelve töröljük a kijelölést). Ha van kijelölt játékos, akkor a bal alsó sarokban (*Spieler STAT*) látjuk a játékos különböző tulajdonságait (támadás, passzolás, kondíció, stb.). A piros színűek a legjobbak, a zöldek a leggyengébbek. Nyilván minél magasabb osztályban játszik egy játékos, annál jobbak a tulajdonságai is. Az *Aufstellung*nál látjuk a 'hadrend'-et, vagyis a csapat felállítását. Ezt megváltozhatjuk az alatta levő kék alapon sárga nyilakkal (legcélszerűbbnek látszik a 4-4-2 vagy a 4-3-3), de az Aufstellung táblázatban egyenként is megadhatjuk a játékosoknak a pontos helyüket. (Eme marhaság miatt tudunk megatámadó szisztémát is csinálni: betesszük mind a 10 mezőnyjátékosunkat az ellenfél kapuja elé.) A lejjebb levő két diskikonnal lehet állást tölteni/menteni, a sárga nyilakkal pedig a teljes hadrendet mozgatjuk egy sorral előre vagy hátra. További taktikai utasításokat adhatunk az Auswechselspiel alatti három pontnál: egy játékos után valamelyikre clickelve megadhatjuk, hogy ki rúgja a tizenegyeseket (*Elfmeter ausgeführt durch*), ki végezze el a saját térfelünkről a szabadrúgásokat (*Freistoss der Verteidigung*), és ki az ellenfélérői (*Freistoss des Angriffes*). A képernyő jobb alsó sarkában levő három ikon közül a felső az eredményt mutatja, az alatta levő — ugyanezen a képernyőn — az ellenfélre vonatkozó információkat, a pipával pedig indítjuk a mérkőzést.

Meccs

Aki játszott már valamelyik KICKOFF-tal, annak valószínűleg nem lesz különösebben nagy csoda a játék



irányítása. Billetyűzetről a Spectrum-nosztalgia jegyében az 'O-P-Q-A-Space' billentyűkkel irányíthatjuk a csapatot, a másik játékos billentyűi a kurzorok és a 'Ctrl'. A program mindig automatikusan arra a játékosunkra teszi az irányítást, ami a legközelebb van a labdához (a száma látható a feje felett). A 'Space'-re a játékos — értelemszerűen — fejel, a mozgásirányába levő saját társához passzol, lő (úgy lehet erőset rúgni, ha kapásból lövünk vagy hosszabb ideig lenyomva tartjuk a 'Space'-t), illetve ha nincs nála labda, akkor becsúszik. Ez utóbbi általában azzal jár, hogy az ellenfél játékosa hatalmasat zakózik, és néha szabadrúgás is kap egy ilyen szerelésért (mi meg sárga lapot). A sárga lapot alul *Gelbe Karte* felirat és a lapot begyűjtő játékos neve jelzi. Szorgalmasan rugdosódó játékosok pirosat is kaphatnak, aki ellenben nem hosszas rugdosással akarja ezt kiérdemelni, az szálljon bele az ellenfél kapusába, miután az már megfogta a labdát — na, azért azonnal megkapja a Rote Kartét, és legalább két meccsre el is tiltják a játékosát. A kapus tulajdonképpen magától véd, de reagál a tűzgombra is, tehát ha már a kapunkra lőtték a labdát, ne nyomkodjuk a Space-t, mert majdnem biztos, hogy gólt fogunk kapni. A szabályokból egy pár mondjuk kimaradt a programból (nincs les és a kapus megfoghatja a labdát akkor is, ha saját játékostól került hozzá), de a legtöbb azért benne van (szabadrúgás, szöglet, tizenegyes). Ha már úgyis itt tartunk: tizenegyes rúgásokra sor kerülhet kupameccsek (POK) eldöntésekor, amennyibe a rendes játékidő és a kétszer 15 perc hosszabítás nem hozott eredményt. A büntető elvégzésére a legjobb módszer az, ha lenyomjuk a P-t, majd azt nyomva tartva hosszan lenyomjuk a Space-t is — ilyenkor a labdát a jobb felső pipába bombázza a játékosunk. A meccsen a legnagyobb gondunk nyilván a góllövés lesz: az ellenfelek kapusai pofátlan módon mindent lövésünket ki fognak védeni, ráadásul el sem lehet vezetni mellettük a labdát, mert leszedik a lábunkról. Az egyetlen módszer, amiben reménykedhetünk: olyan 17-18 méterről eresszünk el nagy lövéseket (tartsuk addig nyomva a 'Space'-t, amig magától elrúgja a labdát), mert ilyenkor általában vagy belepközi a kapus, vagy kipattan róla és amíg fekszik, addig talán nem lesz igazán nehéz betalálni az üres kapuba. (Ha a gép ellen játszunk, akkor az majd pontosan be fogja mutatni neked, hogy hogyan gondolom. Sőt meccsenként többször is be fogja mutatni...) Haladó játékosok tovább fokozhatják a dolgot: a 'Space' (és persze a kapu irányához tartozó billentyűk) nyomvatartása mellett nyomjunk le még egy iránybilletyűt: ilyekor (már amennyiben valamelyik tökfej védő le nem szerel lövés előtt) a játékos még meg is nyesi a labdát, és így marha nagy gólokat lehet rugdalni. Idáig még nem esett szó két másik funkcióbillentyűről: az 'S' kiírja a mérkőző csapatok nevét és az eredményt, az 'R' pedig az utolsó 5-10 másodperc eseményeit ismételgeti újabb megnyomásig (a gólokat mindig automatikusan ismétli a program).

Természetesen a játékban a legjobb az, amikor többen játszunk egymás ellen, viszont nagyon jó szórakozás szezont játszani egyedül a masina ellen is. Márcsak azért is, mert marha nehéz gólt lőni, így ha véletlenül sikerülne begyűrni egyet, akkor valami elképesztő eufória uralkodik el az egyszeri játékoson. Ha meg a szerencsés véletlenek összjátéka (és nem utolsósorban: a gyakori mentegetés) folytán sikerülne bajnokságot, német kupát vagy szuperkupát nyernünk, az már valószínűleg a földi örömök netovábbja lesz. A siker titka nyilván az, hogy zöld-fehér csapatot válasszunk...

A játék legnagyobb pozitívuma a nehézsége, de úgy egyébként semmi különöset nem produkál. A grafika normál KICKOFF-utánérzet, a hangról meg igazán nem tudok nyilatkozni, mert Gravist nem igazán támogat, a SoundBlaster-emulátor meg annyit eredményezett, hogy nem indult el vele a játék. Ez egyébként tényleg csoda volt nála, mert már elég rég láttam olyan játékot, amit nem érdekelt semmilyen memóriamenedzser, nem kellett neki plusz memória, nem zavarta a Norton 'parancsnok', nem keveselit semmit — ez csak úgy puritán módon hajlandó volt mindig elindulni. Nagy szó egy '94-es játéktól! A hangot meg lehet pótolni azzal, ha az ember beszór a hifibe egy K-L Szektor kazettát, csutkára csavarja a 'volumét' és máris szólhat, hogy 'Héolé, héolé, héoléoléolé...' Egy szó mint száz: ha komálod a sportjátékokat, akkor ezt mindenképpen próbáld ki!

Hirtelen felindulásból elkövetett futballkörutunkat folytassuk a Flair nevű brigád SUPERSTAR SOCCERS c. programjával. Ez annyiban passzol az előbbi játékhoz, hogy szintén germánul próbál kommunikálni velünk, de egyebekben nem igazán hasonlít rá. (Ez egyébként Amigán is megjelent, és azon már láttunk angol nyelvű verziót is.) Rögtön nyitásnak 2 Mega EMS-re vágyik, de amikor elindul, rögtön felmerül a kérdés a gyanútlan felhasználóban, hogy megérdemelte-e ez az izé, hogy megadjuk neki?...

A főmenü csúnya germán szavakkal köszönt ránk, aminek az oka csakis az lehet, hogy nincsenek szép germán szavak. (**Leszámítva a Bier-t — CoVboy**) A MATCH TYP-ben megadhatjuk, hogy barátságos meccset játszunk egymás illetve a komputer ellen, avagy kupaküzdelmeket, a Spieloptionenben pedig megadhatjuk a játékidőt, bekapcsolhatjuk a hangeffektet a zenét és a demot. A Steuerungoptionen menüpont alkalmas például kisebbségi komplexusok kialakítására (amennyiben megpróbáljuk háromszor egymás után kimondani), továbbá arra is, hogy megadjuk a játékosok vezérlését. Ez az opció máris egy indok a felháborodásra, ugyanis csak az egyik játékos irányítása fért el ezen a százegynéhány billentyűn, ha egy másik is óhajt játszani, az kénytelen joystickhoz folyamaodni. Nekem viszont nincs ilyen, és felháborítónak tartom, hogy Gábor haveromat így nem tudom péppé verni, ami egyébként kedvenc időtöltéseim közé tartozik. Akinek ettől még nem ment el a kedve, az a Spiel Starten pontot választja, ahol 32 csapat közül kiválaszthatja, hogy melyikkel óhajt pályára lépni. Whoa! Ha jól látom, ott harminckettedikként egy piros-fehér-zöld zászló tendál, így tehát minden jó érzésű emberke kis hazánkat fogja képviselni.

A csapat kiválasztása után lehet cserélgetni az emberkéket (Kader Editieren), vagy meg lehet változtatni a 'hadrendet' (Aufstellung Andern). Az Amigások egyébként igen jól szórakozhatnak a magyar csapat tagjainak nevein...

Miután mindez megvolna, Anstoss-ra meccs fog történni. Kikocognak a pályára a csapatok, és minden kezdő játékos csodálkozva veszi tudomásul, hogy milyen szép nagy figurákat fog irányítani! Ja, persze... Tényleg ezeket fogja irányítani, csak lesz egy apró kis gond. A 'futball' meg a 'játék' itt sajnos mindössze annyiból áll, hogy a kapus kirúgja a labdát, emberke végigfut a pályán, belerúgja a másik kapus kezébe, aztán indul ugyanez a műsor a másik irányba. Ennyiből áll az ún. játék. Szerintem egyéb kommetár ehhez az egészhez nem igazán szükséges, mert ha valaki látta már a programot, akkor az tudja, hogy ifjabb családtagjait nagyszerűen tudja ijesztgetni vele — aki meg nem, az meg szerencsés, és reménykedjen, hogy a jövőben is boldog tudatlanságban élhet ezzel a shittel kapcsolatban! Én nem igazán szeretem leugatni mások munkáját, de ahogy ezt így elnézem, hááááát... inkább nem kellett volna erőlködniük (olyan jó kis dBase-programokat lehet írni, most miért fárasszák magukat ilyen focikkal?!). Ha egyszer lesz a CoV-ban egy ilyen Cancel-rovat, ami a legocsmányabb játékokat fogja veszézgetni, akkor a Superstar Soccers mindenképpen nyerni fog ott valamilyen különdíjat. (**Most már lassan tényleg aktuális lesz egy ilyesmi. Olyan puke, amit még ellopni sem érdemes, az van bőven! — CoVboy**)

Miután itt kellőképpen kiháborogtam magam, még szívesen írtam volna a RAN-ról (merthogy az is német) meg a KICKOFF 3-ról (merthogy az is foci, és az legalább valami értelmes nyelven kommunikál), de sajnos kifutottam a kereteimből. A gonosz Matthaus elvette a helyet. Sorry, de ezekről majd talán hónap. Vagy máskó. Addig is nyomassátok a Lothart, és mire a guta megüt, addigra majd szülők valami új sportolnivalót.

G-Spot



Albert kitör, lő és góóóól!



Ebből a szabadrúgásból ordenáré nagy gólt lőttek nekem ezek a bunkók...



Egy másik meccsen meg tizenegyest adtak ellenem gonosz, aljas bírók...

Bezzeg ha zöld fehér a csapat! Tekintsd meg a trófeagyűjteményt!



Bremen Gruenweiss







3-1-re vezetünk az angolok ellen!



Mégis a káposztaevőké lett a köcsög



Blackthorne

Manapság, amikor igazán már egyetlen mezei játékost sem lep meg, ha a képernyőn *Insert CD #15* feliratot lát, egész felüdülésnek hat, ha egy játék mindössze csak 2 (kettő!) 1.44-és lemezen jelenik meg — sőt, az embert szinte a frász kerülgeti, hogy már megint valami elképesztően ronda szemetet akarnak rásózni a gaz kereskedők. Ha a forgalmazót megvizsgálja (Interplay), akkor azért legalább annyira csak megerőlteti magát mindenki, hogy belekukkantson a cuccba. (Különösen akkor, ha látta a november tájékán felbukkant preview-t, ami a játék első három szintjét tartalmazta.) És a kukkantás után jönnek a meglepetések szépen sorban...

Az első az, hogy a BLACKTHORNE felelevenített PC-n egy játékkategóriát, amely már szinte kipusztult a sok csillogó-villogó, renderelt szemét özönében: arcade/adventure-nek hívták egykoron azokat a játékokat, amelyek története alapvetően kalandelemekre épült, de azért teljesítésükhöz némi ügyességre is szükség volt.

A második meglepetés az lesz, amikor feltűnik, hogy a játék végig meg van rajzolva — nincs benne egyetlen digitalizált kép vagy hang, egész egyszerűen a szerzők megcsinálták mindent, ami csak szükséges. Nahát! Ilyen is van még?!

Az alaptörténet a szokásos fantasy műsorszám, és akkor ismerkedhetsz meg vele, ha az indítás után a NEW GAME-et választod (**Ld. a kis képregényt odafent. Ha sikerül az újságot úgy elrántani a szemed előtt, hogy egy kép a látosugaradba kb. egy fél századmásodpercig tartózkodik, akkor mintegy film-szerű hatást kelt. Ha ez nem sikerülne, akkor a film-szerű hatást az oldalán levő perforáció kelti. Ha egyik sem járt sikerrel, akkor meg nézd meg a játékot! - CoVboy**): az introból kiderül, hogy Tuul földjén a gonosz Sarlac és az őt szolgáló sötét hordák vették át az uralmat. Először megtekintheted, hogy Sarlac vára valamelyest követi a magyar panellakások által meghonosított antihumán stílust, majd feltűnik maga Szőr Sarlac is, aki szemmel láthatóan nem tudja, hogy a Gillette az férfiasan tökéletes. Sarlac utasítja kevéssé szimpatikus szolgáit, hogy siessenek az országot egykor uraló Vlaros király utolsó várához, Stonefisthez, az ott találtakat annak a rendje s módja szerint legyenek szívesek lemészárolni, majd hozzák el a Lightstone-t, ami minden bizonnyal valami mágikus ketyere lehet. A következő képen már Stonefist várát látjuk, amit Sarlac gonosz pribékjei puszta sétálgatással felgyújtottak. Ezzel azonban nem tudták megakadályozni, hogy Vlaros király egyetlen fiát, Kyle Blackthorne-t, az udvari varázsló és meteorológus valami zűrös helyre teleportálja, ahol is az ifjú gyermek húsz évet tölt apja utolsó szavain merengve, továbbá autóstoppolással. Autó ugyan ennyi idő alatt nem áll meg neki, viszont a huszadik évben egy fehér plecsni valamilyen érdekes módszerrel egy bányába teleportálja, ahol nekiállhat megbosszulni apja halálát (és ha már úgyis ott van, rögtön ki is kiálthatja magát királynak.)

Ha bejelentkezés után nem piszkálgatsz semmit, akkor a program eldemozgat magában egy kicsit, amit azért érdemes egy darabig figyelni, mert néhány elég jó ötlettel szolgál a későbbi pályákra. További useful infok szerzésének módja, ha a főmenüből a PRACTICE pontot választod. Itt a rabszolgasorban Androthi emberkék mintegy Tutorial-képpen ellátnak mindenféle infoval a játék kezelését illetően. Ez akkor hasznos, ha a shareware-verzióval játszol vagy — neadj'Isten! — loptad a cuccot. A tanulmányi körutat megspórolandó, leírom én is a vezérlést. Első ránézésre gondolom elég zűrösnek hat, de menet közben nem lesz olyan bonyolult. Egy kommentár azért szükséges hozzá: ha nekifutásból ugrunk, akkor Blackthorne nagyobbat ugrik, mint helyből (a harmadik pályától erre szükség lesz). További infok:

— A jobb oldalon látjuk a nálunk levő tárgyak képét (a keret mutatja az aktuálisat, az alsó sorban a nevével);

— A jobb felső sarokban van az életerő, ami alapállapotban hét piros nyíl. Ha egy ellenség eltalál, vagy kicsit magasról esünk le, akkor kettővel csökken (Potion használatával vissza lehet tuningolni hétre). Ha Blackthorne túl magasról esik le, vagy csapdába esik, akkor azonnal meghal. Ilyenkor lehet újra kezdeni a pályát, vagy kilépni a játékból (utóbbi esetben mindig megkapod a kódját annak a szintnek, ahol befejezted a mókát);

— A bal alsó sarokban látjuk, ha éppen van a földön felvehető tárgy (ha nincs takarásban, a játékképernyőn sárga zacskó mutatja) vagy olyan eszköz, aminél valamilyen tárgyat lehet használni.

Ennyi volt a vezérlés csodája — ha még ez sem riasztott el kellőképpen, akkor kénytelen leszel elkezdeni játszani a játékkal. Azt hiszem a legjobb módszer a további ismertetéshez az lesz, ha megcsinálunk együtt egy pár szintet együtt, mert a játék filozófiájának megértése után már csak rajtad áll, hogy teljesítsd a többit is. Ha elakadtál, és már végképp nem tudsz túlkecmeregni valahol, akkor itt lesznek a szintkódok, amit a PASSWORDS menüpontból adhatsz meg a játék elején.

Irányítás:

(bármikor)	
jobbra/balra:	mozgás
kurzor fel:	beszélgetés egy fogollyal vagy elrejtőzés
kurzor le:	leguggolás vagy egy tárgy felvétele
S:	Fegyver előhúzás/eltétel
[ ]:	aktuális tárgy kiválasztása
E:	aktuális tárgy használata
(csak eltett fegyverrel)	
kurzor fel:	felugrás egy párkányra vagy felmászás egy létrán vagy belépés egy (rejtek)ajtón
kurzor le:	lemászás létrán
F vagy Space:	ugrás
D:	futás
(előhúzott fegyverrel)	
F vagy Space:	tüzelés a mozgásirányba
D:	tüzelés az ellenkező irányba

1.szint

Szóval megjelentünk itt az első pályán teljes fegyverzetben. Először is tegyük el a fegyvert, mert különben nem igazán tudunk ugrani, aztán másszunk fel a létrán. Itt leölünk két foglyot, akik a játékban — többnyire — az információforrás szerepét fogják játszani. Néha ugyan nem igazán hasznos az infojuk (*'Power to the Andruthi'*, *'Save yourself...'*, *'Are you the chosen one?'*, *'Unghhhh'*, stb.), de néha hasznos ötletekkel vagy tárgyakkal (bomba, potion, stb.) szolgálhatnak, tehát érdemes minden utunkba akadóval szóba elegyedni. Ettől a kettőtől nem tudunk meg túl sokat, tehát mehetünk tovább. A következő helyen felkapaszkodva a rabtól megint nem kapunk semmi hasznos infot, viszont találunk két *Hoover Bomb*ot, amelyek kiválóan alkalmasak zárt ajtók szétrobbantására, vagy végszükség esetén ellenségekhez is hozzávághatjuk (guríthatjuk) őket. Miután a kettőt felszedtük, az egyiket rögtön hozzá is vághatjuk az ajtóhoz. A bombáknál egyébként figyelni kell rá, hogy ne álljunk túl közel a robbanáshoz, mert a szétrepülő repeszek bennünk is kárt tehetnek. A következő képernyőn máris találkozunk az ellenségek szabvány fajtájával, az orkkal. Ez puskával van felszerelve, és amikor megpillant bennünket, akkor azonnal elbújik. Kábé öt másodpercenként előbújik, és 1-4 lövést ereszt meg irányunkba. A célszerű harcmodor ellene: ha megpillantjuk, mindenekelőtt rántsuk elő a fegyvert, majd húzódjunk fedezékbe; amikor előugrott, és az irányunkba tüzel, akkor a tüzelés befejezése után (ezt 'érezni' kell), kb. egy másodpercig még elöl marad — ilyenkor kell előugranunk, és rálőnünk; ha felénk trappol, nyugodtan előugorhatunk tüzelni, mert ilyenkor már biztos nem fog lőni ránk. két találat szükséges ahhoz, hogy kinyírjuk. Ha az ork eltalált volna bennünket, akkor elkuncog magában egy kicsit, ami nagyszerű alkalom arra, hogy beleeresszünk egyet. Eleinte kellemetlenek lesznek, de ha belejövünk a dologba, akkor már menni fog a móka — időnk egyébként is van. A lelőtt orkoknál általában szokott lenni valamilyen felvehető tárgy — ettől egy bombát zsákmányolhatunk. Miután begyűjtöttük tőle, másszunk fel a létrán, robbantsuk be a balra levő ajtót az egyik bombánkkal, majd vegyük fel a mögötte levő bombát. Tovább haladva balra ismét egy ajtót robbanthatunk, a mögötte levő rabbal beszélgetve pedig egy Heal Potiont kapunk, amelyet 'use-olva' visszanyomhatjuk az életerőnket. Másszunk fel a létrán, majd az ajtón be. Odalent egy vidám ork vár bennünket, de kitolunk vele: először átszökkenünk a túloldali platformra,, majd onnan lehuppanva az előbb ismertetett anti-ork módszerrel járunk el. Ha szerencsénk van, azonnal ledurrantjuk, és egy újabb bombát zsákmányolunk tőle. A következő helyszínen, egy újabb ork vár, lelőni, van nála egy bomba. Tovább balra, ahol némi mászás után berobbantunk egy ajtót, majd a platformmal felrepülünk a következő

A bátor Blackthorne halomra lövi a leláncolt rabokat - de a játék célja nem ez...





A kék bigyóhoz hozzávágjuk a bombát, aztán odafent felrobbantjuk a konzolt

szintre. Megjegyzendő, hogy minden szintet a nulláról kezdünk (nincs nálunk semmilyen tárgy), viszont az életerő az marad (ha van Heal Potion, akkor azt mindenképpen érdemes elfogyasztani szintváltás előtt).

2. szint

Miután felliftteztünk, a rabtól megtudhatjuk, hogy a felénk hajigált bombák ellen a legmegfelelőbb védekezés az, ha ugyanúgy elbújunk, mint az orkok lövései elől. A következő helyszínen egy derék orkot küldünk a másvilágra, felvesszük a megérdemelt bombát, majd berobbantunk egy ajtót. A következő pályán mászás után kicsit cselezni kell, hogy lelőhessük az orkot. Egy bombát zsákmányolunk tőle, mögötte pedig használatba vehetjük a liftet. Ezen egyelőre ne menjünk le, inkább totyogjunk tovább, ahol egy rab elárulja, hogy a vízesések mögött néha rejtekajtókra lelünk, továbbá még zsákmányolhatunk egy potiont is. Tovább nem nagyon érdemes mennünk, mert két lézerkapu vár, amin egyelőre nem tudunk átjutni. Menjünk vissza tehát az előbb kinyírt orkhoz, ahol a lifttel alászállunk valami sötét bugyorba. Egy helyszínnel odébb megint egy orkot küldünk a másvilágra, majd miután magunkhoz vettük a bombáját, besietünk az ajtón. Itt felszökkenünk egy platóra, majd még egy ugrással egy olyan helyszínen találjuk magunkat, ahol egy kék szörny felügyelete mellett két rab porszívózik valamilyen elektromos kütyüvel. Az első rab közli, hogy a kék bigyótól való menekülés legbiztosabb módja egy bomba. Másszunk fel tehát a létrán és vágjuk hozzá egy bombát a kék őrhöz (a puskánk nem hat rá). Tőle zsákmányolunk egy *Bridge Key*-t, a másik rab pedig pótolja az előbb elvesztegetett bombánkat. Ugorjuk át a szakadékot és a szomszédban máris egy újabbat lelünk. Ha lemászunk (leesünk), odalenn egy rabtól megtudhatjuk, hogy az őrök valamiféle tárgyat használnak a gödrök közötti hídépítéshez, így tehát le se kell mennünk hozzá: használjuk a kék őrtől zsákmányolt cuccot a kapcsolónál, és máris egy zöld híd tárul elénk. Totyogjunk tovább balra, majd némi mászás után megint találunk egy rabot, aki javasolja, hogy ha ki óhajtunk jutni innen, akkor használjunk egy bombát (ad is egyet). továbbhaladva balra, találunk egy újabb rabot, akik siránkozik, hogy fogva tartja a lézermező, majd egy liftaknában felmászva egy másikat, aki kinyírt egy orkot (bombája felvehető). Ajtó berobbant, mögötte az ork kinyíródik, Potion és bomba zsebretesz, lifttel fel, majd megint ajtó robbant, ork kinyír, bomba eltesz. A létrán felmászva a lézerkapuk másik oldalán találjuk magunkat, a központi terminál társaságában. Ez utóbbihoz természetesen a rabok útmutatása szerint hozzávágunk egy Hoover Bombot, majd miután a lézerkapuk eltűntek a szomszédban másszunk fel egy szintet, robbantsuk be ott is az ajtót, nyírjuk ki az orkot, és a lifttel máris utazhatunk a harmadik szintre. Ha még nem fogyasztottuk el mind a két Potiont, akkor liftezés előtt megtehetjük.

Passwordök:

INTRO :	STRT
LEVEL 1:	DBQ7
LEVEL 2:	FBWC
LEVEL 3:	QP7R
LEVEL 4:	WJTV
LEVEL 5:	L8VJ
LEVEL 6:	ZS9P
LEVEL 7:	XJSN
LEVEL 8:	CGDM
LEVEL 9:	PBKT
LEVEL 10:	GSG3
LEVEL 11:	BMHS
LEVEL 12:	Y4OJ
LEVEL 13:	TNLQ
LEVEL 14:	NRLF
LEVEL 15:	MJXG
LEVEL 16:	K3CH

3.szint

Itt balra megint egy rab hívja fel a figyelmünket a vízesés mögötti rejtekajtókra, rögtön utána pedig egy csapda van a földön, amit át kell ugornunk, különben egy ágyú aprít miszlikbe bennünket. A következő helyszínen találunk is egy vízesést, ami ugyan nem rejt ajtót maga mögött, viszont a gödörbe lemászva begyűjthetünk egy Potiont. A következő helyszínen a rab szerint jó ötlet lenne egy Levitator beszerzése — nyilván ez segít, hogy a magasban — egyelőre — elérhetetlenül feltáruló ajtót használatba vegyük. A szomszédban egy orkot hessegetünk a másvilágra és felveszünk tőle egy Bridge Keyt, amit a szomszédban azonnal használatba is vehetünk. Itt a vízesésnél megtaláljuk a sokat emlegetett rejtekajtót, ami mögött a találunk egy bombát, a rabnál egy Potiont, továbbá egy nyomógombot, ami felhívja a liftet, ami az imént lemészárolt orknál még sehol sem volt. Nyomás vissza a lifthez, de útközben ne felejtsük el magunkhoz venni ismét a Bridge Keyt (később majd lesz rá utalás, hogy egy szinten belül többször is használható). Liftezzünk le egy emeletet, ahol egyelőre nem nagyon tudunk semmit csinálni, mert az orkokhoz tovább vezető utat egy lézerkapu zárja le. Tehát liftezzünk tovább lefelé. A jobbra levő barlangban két rabot találunk egy kék őr társaságában (bombát neki!), odafent pedig egy ugyanolyan terminált, mint amilyet az előző szinten felrobbantottunk. Ez egyelőre elérhetetlen magasságban van, szóval forduljunk vissza, és irány balra. Ork kinyír, bomba felvesz, aztán tovább, ahol a rab jelzi, hogy jó lett volna, ha elhozzuk magunkkal a Bridge Keyt (milyen jó, hogy szóltam az előbb!). A szomszédban megint egy csapdát kell átugranunk, majd mászás következik felfelé, majd nyomás jobbra, ahol először egy bombáért nyírunk ki egy orkot, majd a platóra felugorva egy Potionért egy másikat. Mászás tovább felfelé, és máris egy barlangban találjuk magunkat, ahol egy platóval feljebb egy kék őr, legfelül pedig egy lila ork vár bennünket. Érkezés után megismerkedhetünk egy igen kellemetlen fegyverrel, a darázzsal. Ez távirányítással a közelünkbe lebeg, és felrobbanva elvesz némi energiát (ha hátrébb húzódunk, szét lehet lőni). Bombát a kék őrnek, de az orkot egyelőre hagyjuk: menjünk át a bal oldali barlangba, majd onnan támadjuk meg. A platón egy kék őr (bombát neki!), majd másszunk fel még egy platót, és onnan támadjuk hátba a lila orkot. Van nála két batyu, ami egy-egy darazsat (Remote Wasp) rejt. Nyomás vissza a lifthez, majd onnan tovább jobbra, ahol a terminált láttuk. Itt használjuk az egyik darazsat: megjelenik előttünk egy sárga petty, amit a kurzorbillentyűkkel felnavigálhatunk a terminálhoz, és ott a 'Space'-szel felrobbanthatunk. Ez kinyitja az egy szinttel feljebb levő lézerkaput. Nyomás fel a lifttel, ott nyírjuk ki a két orkot (az egyiknél van egy bomba), majd tovább jobbra. Itt megint hidat kell csinálnunk a Bridge Key segítségével, majd robbantsuk be az ajtót egy bombával. A túloldalon egy orkot kell lepuffantanunk, utána meg elkezdhetünk elmélkedni, hogy mihez kezdjünk a szakadékkal, amit nem tudunk helyből átugrani. Idővel majd rájövünk, hogy nekifutásból nagyobbat ugrunk, mint helyből, és így tovább is mehetünk. A túloldali ajtó mögött találunk két bombát, valamint egy Levitatort (lebegtető készüléket, amire valamikor a szint elején egy rab már felhívta a figyelmünket). Menjünk vissza a lifthez, liftezzünk vissza a tetőre, majd az említett rab előtt használjuk a Levitatort. Miután hősünk letette, nyomjuk meg a felfelé gombot, mire a Levitator a magasba emeli, ahonnan már fel tud ugrani a felső platóra. Az ajtó mögött meglepve konstatáljuk, hogy megint szükség van a Bridge Keyre. (Ja, utoljára elfelejtettem szólni, hogy hozd magaddal! Nem baj, legközelebb majd odafigyelsz rá...) A túloldalon lemászva a rabtól értesülünk, hogy Galadril valamelyik felső szinten vár ránk, továbbá kapunk egy Potiont is. Tovább le, ajtó berobbant, ork kinyír, bomba felvesz, ajtó berobbant. A szomszédban egy kék őr (van még bomba), ajtón be majd egy lift jön, ami felvisz a harmadik szintre, de előtte természetesen elfogyasztjuk a Potiont, ha még van.

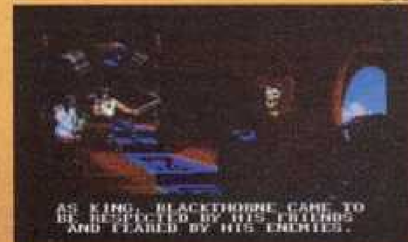
4. szint

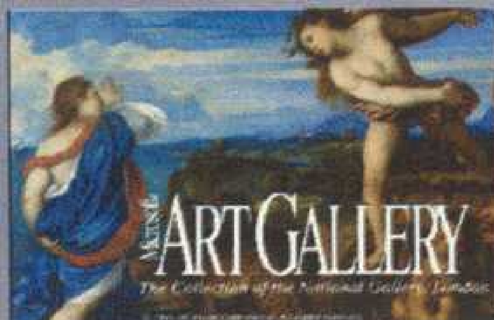
A három szintet tartalmazó shareware-verzió egyébként itt ér véget. Ha teljes árú játékod van, akkor a liftben azonnal húzd elő a fegyvert, mert a negyedik szintre megérkezve azonnal ki kell nyírni egy orkot. Volt nála egy bomba, amit továbbhaladva jobbra rögtön hozzá is vághatsz a kék őrhöz, akinél van egy Bridge Key. A platón levő rab felhívja a figyelmet a bátyjára, aki jelen pillanatban el van bújva. Odafent nekifutásból kell ugrani, hogy továbbjuthass balra. Ott rögtön a szint új ellenségével ismerkedhetsz meg: egy ide-oda mászkáló pókkal, ami elvesz két pontot az energiádból, ha nem bújsz el előle. A szomszédban rögtön használhatod is a Bridge Keyt, majd továbbhaladva balra leugrálhatsz a szakadékba, ahol a vízesés mögött természetesen egy rejtekajtó van. Mögötte továbbhaladva egy ajtó berobbantása után két rabot találsz, akik közül az egyik egy Potiont ad, a másik (az előbb már említett tökfejű rejtőzködő testvére) pedig még egy Bridge Keyt — ugyanis ezen a szinten kettőre lesz szükség. Vissza a szakadékhoz, ahol visszamászva nekifutásból lehet átugrani, odaát pedig két pók (alul pedig egy ork) vár bennünket. (Később majd kiderül, hogy célszerűbb lett volna ezt a pályát nem ebben a sorrendben megcsinálni, de sebaj!) A pókokon átkecmeregve egy ork vár bennünket a túloldalon, amit ugyan lepuffantunk, de odalent lemászva egy kék őr vár bennünket, amit ugyebár csak bombával tudunk elintézni. Tehát vagy visszamegyünk az előző pályára, ahol az alant levő orknál van egy bomba, vagy úgy csináljuk, hogy a rejtekajtó mögötti két rabhoz csak később megyünk (ott ugyebár el kell használnunk egy bombát, amire nagyszerűen alkalmas lesz a túloldalon lepuffantott orknál levő). Na mindegy, ha az első variációt követjük, akkor másszunk le a Levitatorra, vágjuk hozzá az őrhöz a bombát, vegyük fel a Levitatort, másszunk fel az orkhoz és használjuk a Bridge Keyt. (Az egész műsorra azért van szükség, hogy elhozzuk a Levitatort.) Most akkor vissza a lifthez, ahol a helyszín bal oldalán lepakolva a Levitatort, fel tudunk ugrani a felső szintre, onnan pedig az egy platóval lejjebb levő ajtóhoz. Ezen egy rabhoz jutunk, aki ad egy fegyvert, jobbra pedig leereszkedhetünk egy szintet, ahol sajnos egy lézerkapu zárja el a továbbjutást. Tehát balra kell lemásznunk (előbb nyilván át kell ugrani a túloldalra). Odalent egy ork várja, hogy kinyírjuk, majd tovább balra még egy. Sajnos Potion egyiküknél sincs, így tehát ha trainer nélkül játszunk (és egy igazi játékos úgy játszik), akkor itt már nem árt ügyesnek lennünk. A következő helyszínre megint nekifutásból kell átszökkennünk, ahol egy kék őrt kell bombával eltakarítanunk az útból...

Na jó. Már megint lelőttek, és most már kicsit kezdem unni ezt a lépésről-lépésre receptet. Mindenkinek legyen annyi elég, hogy a következő szintek egyre hosszabbak, és természetesen egyre bonyolultabbak lesznek. Minden új szinten lesz egy új ellenség, meg egy új kellemetlenség (ide-oda guruló őr, amibe kettőt kell belelőni, leszakadó hidak, stb.), amit minden játékos majd lesz szíves maga megoldani. Az eddigiekből már valószínűleg kiderült a megoldások laza körvonala — ha valaki meg végképp elakadt volna, annak itt vannak a szintkódok, amelyekkel talán azért menni fog a dolog...

Szóval elég best játék ez a BLACKTHORNE. Igaz ugyan, hogy nem negyvenöt CD-n jelent meg, csak két lemezen, igaz ugyan, hogy rajzolva van az egész, és nem digiztek be hozzzá mindent, igaz ugyan a horrorisztikus zene szintén nem digi és csodálatosképpen támogat Gravist — de akkor is marha jó ez a játék! Mindenkinek ki kell próbálnia, aki legalább egy csöppnyi kis nosztalgiát érez a jó öreg 64-esen nyomatott IMPOSSIBLE MISSION-szerű arcade/adventure-ök után. (Amiga-változatról nem tudunk, de semmi akadályt nem látok, hogy az Interplay pár hónapon belül csináljon egy olyat is.)

G-Spot





ART GALLERY

1824. május, London. Az angol parlament 57000 fontot szavaz meg 38 kép vásárlására a Nemzeti Képtár megalapítása alkalmából... Nem sokkal később, 1994-ben a Microsoft kiadta az **Art Gallery** című CD-t, mely a múzeum festményeit mutatja be. A múzeumban nyugat-európai festők művei találhatók, a XIII. századtól a XIX. századig.

A címkép (Tizian: Bacchus és Ariadné című festményének részletének) megtekintése után a főmenübe jutunk, ahol öt pont közül választhatunk.

Artists' Lives

Az egyes festők életéről olvashatnuk, valamint a képtárban fellelhető festményeikről kaphatunk információt. Egy képekkel teletűzdelt tartalomjegyzékből választhatjuk ki a keresett festőt. Megjelenik a választott személy képe (vagy ha van, akkor önarcképe), és rövid életrajzot olvashatunk róla a bal oldali oszlopban, míg a képernyő jobb felén festményeit láthatjuk. A festő neve mellett egy hangszóró-jel látható, ezen megnyomva az egér gombját, a név helyes kiejtését hallgathatjuk meg (feltéve, ha van hangkártyánk).

Egyes festményeket a nagyító segítségével kinagyíthatjuk (ha rávisszük a nyilat, átalakul nagyítóvá ebben az esetben), néhány képnél pedig animált magyarázatot kapunk a szerkezeti felépítéséről, vagy egyéb érdekességekről.

A szövegben bizonyos szavak színes háttérrel jelennek meg. Amelyek előtt csillag van, azokról rövid magyarázatot kaphatunk (ide tartoznak például az egyes művészeti stílusok). Ha nyilat látunk a szó előtt, akkor az egérrel clickelve az adott szócikkhez ugorhatunk.

Historical Atlas

Történelmi áttekintés a festményekről terület illetve kor alapján rendszerezve. Megtudhatjuk, melyik festmény hol készült vagy hogy hol éltek az egyes művészek. A városokhoz illetve országokhoz kapcsolódó oldalak 50-100 éves dőszakokra bontva olvashatók.

Picture Types

A képek témája alapján kereshetjük meg a számunkra érdekes festményeket.

Religious Imagery - Vallásos tárgyú képek (oltárképek, egyéb képek, templomi dekorációk)



Narrative, Allegory and the Nude - Történelmi-, jelképes- és aktképek (mitológia, irodalom, történelem)

Portraits - Államférfiak festményei, egy ill. többalakos portrék, ülő vagy álló emberek képei

Everyday Life - Az emberek mindennapi életét bemutató képek (munka, oktatás, zene, szórakozás, ivás)

Views - Tájképek (tájak és épületek képei)



Still Life - Csendéletek (virágok, gyümölcsök, hangszerek stb.)

Bal oldalon látható a képek keletkezésének időpontja, a vászon és a festék anyaga, a festmény mérete, valamint az, hogy a múzeum mikor vásárolta meg.

General Reference

Általános áttekintés ABC szerint a CD tartalmáról. A címszavak között megtalálhatóak az egyes művészeti stílusok, ábrázolási módszerek, valamint a képeken szereplő személyek.

Guided Tours

Tárlatvezetéseken vehetünk részt, négy különböző témában. A képeket a múzeum híresebb festményeiből válaszották ki a bemutatókhoz.

- Kompozíció és perspektíva: a képek geometriai felépítését, az alakok elrendezését tekinthetjük meg. A *Szent Sebestyén vértanúsága* festményen például a kompozíció gúlaszerű elrendezése látható,

Holbein: A követek című festményén pedig az eltorzított koponya szerkesztését figyelhető meg.

- Festmények készítése: a festők munkamenetének lehetünk tanúi, a tanulmánykészítéstől a festék és a vászon kiválasztásán keresztül a részletek kidolgozásáig. Az egyik kép kapcsán például megnézhetjük az egyik festő által készített tanulmány-animációt az ember járásáról.

- Festmények, mint tárgyak: Oltárképeket, freskókat, illetve egyéb falfestményeket láthatunk ezen a vezetésen. A szárnyasoltárokat tetszés szerint kinyithajuk illetve becsukhatjuk, ezáltal egészében megtekintve azokat. Egyik képnél bemutatja a program, hogy valószínűleg nem úgy nézett ki az eredeti, mint a jelenlegi állapot, hanem össze lett vagdosva a mai formájára.

- A festék mögött: megfigyelhetjük, hogy a restaurátorok munkája során milyen érdekes felfedezések születnek egyes festmények kapcsán. Például egy olajfestmény alatt észrevehetők egy korábbi temperaréteg nyomai. *Van Eyck* egyik képén láthatóvá válik, hogy az alakok nem az eredeti elképzelés alapján lettek elkészítve, hanem a festő újrarajzolta az alakok kezét. A *Wellington* hercegét ábrázoló képről kiderült, hogy két évvel elkészítése után *Goya* kijavította azt, mert a herceg további kitüntetéseket kapott.

A vezetések végén egy listát kapunk a bemutatott képekről, hogy egyszerűbben visszamehessünk oda, amit érdekesnek találtunk.



A kép alsó sorát egy menüsor foglalja el:

Help - Segítség

Options - A képernyő tartalmát lehet innen kinyomtatni, vagy átmásolni a vágóasztalra, hogy más alkalmazásban felhasználhassuk azt, valamint kerestethetünk a CD szövegállományában.

Go Back - Visszalépés az előző képernyőre

Next Page - A következő oldalra lépés

See Also - Kereszthivatkozások a program más területein

Contents - Visszalépés a főmenübe.

Összességében egy szépen kidolgozott programmal állt elő a *Microsoft* az *Art Gallery*-vel. A képek jó minőségűek, de ehhez legalább 256 színű üzemmód használatára van szükség. Egyedül egy-két animációt lehetne kifogásolni kidolgozottságuk miatt, de hát semmi sem tökéletes...

Dino



R&M COMPUTER

Üzlet
1085 Budapest, József krt. 36., Tel./FAX: 210-2800
Üzlet és szervíz:
1092 Budapest, Erkel utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-5099
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra

MIXIM KFT



Április a Multimédia hónapja a MIXIM KFT-nél!

Hangkártyák, CD-ROM meghajtók, videokártyák nagy választékban

Multimédia kit akciónkban, egyes CD-ROM meghajtók és hangkártyák együttes vásárlása esetén CD lemezeket adunk ajándékba!

Ezenkívül több, mint 1000 CD program közül válogathatsz és mindent ki is próbálhatsz üzletünkben!

Multimédia ajánlatunk:

HANGKÁRTYÁK:

Acer ESS688 16 bites hangkártya multiCD
- Sound Blaster kompatibilis
- Adlib kompatibilis
- 16 bit A/D, 16 bit D/A
- SONY, MITSUMI, PANASONIC I/F 7.680,-Ft

Acer ESS688 16 bites hangkártya IDE
- Sound Blaster kompatibilis
- Adlib kompatibilis
- 16 bit A/D, 16 bit D/A
- Enhanced IDE I/F 7.680,-Ft

Wavetable kiegészítés
- 2 MB ROM (4 MB hangminta)
- Alap MIDI hangszerkészlet 8.500,-Ft

Sound Blaster 16 OEM
- multiCD interface
- ASP upgrade lehetőség 12.450,-Ft

Ultrasound MAX hangkártya
- 16 bites hullámtábla generálás
- 512k RAM (Max. 1 MB)
- multiCD interface 22.800,-Ft

CD-ROM MEGHAJTÓK:

Acer duplasebességű CD-ROM
- külső PLAY gomb
- E-IDE felület
- motoros mechanika
- hangkábel, installáló programok 14.800,-Ft

MITSUMI 4x CD ROM
- E-IDE felület
- motoros mechanika
- installáló programok 25.800,-Ft

SANYO duplasebességű CD-ROM
- SCSI-2 felület
- motoros mechanika 23.800,-Ft

VIDEOKÁRTYÁK:

Cinerama MPEG kártya
- multiCD interface
- 2x4W audio teljesítmény
- MPEG I, CD-I szabványú formátum
- PAL, NTSC video kimenet
- installáló programok 35.900,-Ft

ALLMEDIA 2000 MPEG kártya
- TSENG ET4000W32I videochip
- S-VHS bemenet, MJPEG tömörítés
- AVI, MPEG, CD-I formátumok
- S-VHS kimenet
- digitális vágás, feliratozás, színjavítás 180.000,-Ft

MULTIMÉDIA KIT AKCIÓ:

Acer hangkártya 16 bit
Acer duplasebességű CD-ROM
Ajándék CD lemez 21.990,-Ft

Acer hangkártya 16 bit
Acer duplasebességű CD-ROM
10 db ajándék CD lemez 26.990,-Ft

Acer hangkártya 16 bit
MITSUMI 4x CD-ROM
2 db ajándék CD lemez 32.990,-Ft

Acer hangkártya 16 bit
Wavetable MIDI kiegészítés
MITSUMI 4x CD-ROM
10 db CD lemez 45.900,-Ft

Ultrasound hangkártya 16 bit
Acer duplasebességű CD-ROM
10 db CD lemez 41.600,-Ft

A fenti árak a MIXIM KFT. telephelyén történő beszerelés költségeit igen, a 25% ÁFA-t viszont nem tartalmazzák!

Vásárlói kártyával rendelkezőknek a CD lemezek árából 20 %, a hardware árakból 5% árengedményt adunk!

CD ÚJDONSÁGOK



DOOM's DAY	System Shock	Death Gate	Daemons Gate	Cyberia	Delta V.
1.540,- Ft	11.120,- Ft	9.520,- Ft	3.680,- Ft	13.120,- Ft	7.680,- Ft

SZUPER ÚJDONSÁG: DARK FORCES - 7.992,- Ft

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!
A CD-k megvásárolhatók fenti üzleteinkben, vagy megrendelhetők a Com-Ware kft-n keresztül postai utánvéttel.